Tot.440

热点追踪：日本独立游戏创意团队的崛起之路

游戏机实用技术

VGTime



特快专递

光明之响

龙奏回音

游戏迷因

头号彩蛋

沃伦·罗宾尼特的“奇幻冒险”

九界纵横

超凡弑神

战神

同步·全要素·白金攻略

前线狙击

- 噬神者 3
- 世界树迷宫 X
- 传颂之物 致逝者的摇篮曲
- 腐烂国度 2
- 勇者斗恶龙 创世小玩家 2 破坏神西多与空荡荡岛

超级机器人大战 X

全路线指南 + 全实用资料 + 全隐藏要素



附赠

指间方圆手游别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.4B 定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

08>



20 YEARS OF TOMB RAIDER
古墓丽影20年
古墓丽影的百科全书
劳拉女神的前世今生
定价 188元
《古墓丽影20年》
官方中文版纪念专辑
现已上市
淘宝端扫码购买



塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
海拉鲁世界全图
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
定价 78元 包邮
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场



GAMER Culture · Entertainment · Game
游戏人
落花终有时 而回忆长存
当英雄不再
定价 28元 包邮
游戏·人
VOL. 67
大开136页+DVD光盘
特别企划
绝地求生——在争议声中大步前行
传世之书
永不停歇的雨和少年少女们的回忆
——《秋之回忆》全系列回顾
同人剧场
异度神剑2
——遗失的本质与另一个宇宙
游戏剧场 在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（六）
斑斓之书 电子游戏世界中的太空冒险史
淘宝端扫码购买
现已上市

TV GAME半月刊
2018.4B



©2018 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.

总第 440 期

COVER STAFF
封面用图：战神
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 4 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



特快专递
P32
光明之响 龙奏回音



攻略透解
P41
战神



攻略透解
P66
超级机器人大战X

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站
006 深度视界
前线狙击
010 勇者斗恶龙 创世小玩家2 破坏神西多与空荡荡岛
012 世界树迷宫X
016 腐烂国度2
018 噬神者3
024 传颂之物 致逝者的摇篮曲
029 国行天下
030 黄金眼

什么？这游戏竟然可以让BOSS跟BOSS互相伤害？

游技术
NOW PLAYING

特快专递
032 光明之响 龙奏回音
038 软硬兼施SP
040 VR乐园
攻略透解
041 战神
066 超级机器人大战X

希米果！米果米果米果米果米果……哈！

来了解一下游戏史上第一个彩蛋的诞生之谜

游深度
CULTURES OF GAMER

100 游戏迷因
103 猎人集会所
106 多边共享
108 游朝忆日
110 读编往来
114 小编寄语
118 新作发售表

TOPIC

你喜欢玩日式游戏吗？

海外玩家眼中的日本游戏

由于文化背景以及创作理念的不同，欧美游戏和日式游戏虽然同为游戏，但在风格上却有着很大的差异。其原因除了日式游戏相对封闭的市场环境以外，还因为东西方文化差异巨大，不过随着时代的发展，欧美玩家对于日式游戏乃至日本文化的接受程度也高了不少。除了《最终幻想》、《生化危机》这种大IP以外，越来越多的日式游戏开始在欧美市场获得成功。日本游戏杂志Fami通就为此作了一次调查，访问了6678名海外玩家（其中包括了中国玩家），并让他们来聊聊他们为什么喜欢日式游戏。

单纯从游戏的角度来说，游戏性、故事和音乐成为了日式游戏最吸引海外玩家的地方。大部分海外玩家觉得相比欧美游戏，日式游戏感觉非常的“日式”。除了游戏内随处可见的日本文化外，日式游戏在创新度和独特性上比很多欧美游戏都要做得好。另外和欧美游戏不同，在日式游戏中，制作人的个人风格很多时候会直接反应到游戏。宫本茂、小岛秀夫、横尾太郎等知名游戏中制作人的游戏理念和个人想法都或多或少表现在了其作品当中，他们就像是游戏领域中的先驱者一样。相比之下欧美游戏企业在制作游戏上却更倾向于保守，而且经常受一些游戏外的事物，诸如所谓的政治正确还有其他一些社会舆论，所影响到。

然而，日式游戏吸引海外玩家的地方不仅仅只有“游戏”本身。出色的声优演出和好看的人设同时也是他们喜欢日式游戏的原因之一，日式游戏往往喜欢用人设和萌要素来“服务玩家”。其中一名接受调查的北美女性玩家表示，“性感的女孩、漂亮的女孩、可爱的女孩、暴露的服装以及帅哥”是日式游戏最吸引她的地方。

这份调查还包括了近年来的数个热门日式游戏，其中包括了《塞尔达传说 旷野之息》、《仁王》、《尼尔 自动人形》、《生化危机7》、《女神异闻录5》和《怪物猎人 世界》。调查中除了提及海外玩家喜欢这些游戏的原因以外，还统计出了很多有趣的数据。





最喜欢的日式游戏（包括系列）

排名	游戏名
1	女神异闻录5
2	尼尔 自动人形
3	《黑暗之魂》系列
4	怪物猎人 世界
5	塞尔达传说 旷野之息
6	《怪物猎人》系列
7	血源诅咒
8	如龙0 誓约的场所
9	女神异闻录4
10	最终幻想Ⅶ
11	超时空之钥
12	潜龙谍影2 自由之子
13	女神异闻录3
14	潜龙谍影3 食蛇者
15	超级马力欧 奥德赛
16	潜龙谍影
17	《最终幻想》系列
18	仁王
19	大神
20	《精灵宝可梦》系列

注：这份统计只统计了6678名海外玩家，数据比较片面，可能会与实际情况有所出入。

《怪物猎人 世界》最喜欢的武器

排名	武器
1	大剑
2	太刀
3	双刀
4	操虫棍
5	充能斧

《女神异闻录5》里最喜欢的角色

排名	角色
1	新岛真
2	佐仓双叶
3	喜多川佑介
4	坂本龙司
5	摩尔迦娜

编辑围观 COMMENTS

八重樱：喜欢日式游戏的很大一部分原因在于可以从故事中获得共鸣，这种共鸣并不仅局限于人生经历和学识，更多的是人生观、价值观、爱情观、生死观这些方面会有所触动。这些触动未必都是具有正面意义，却往往能引发玩家更深层面的思考，这才是日式游戏令人沉迷之处。

宇宙人：其实在日式游戏低谷的时期，也曾经被很多人吐槽过除了卖妹子人设等徒有其表的东西之外就毫无亮点了，但不可否认很多玩家就是能被这些特色所吸引。不过从这个列表上可以看出除了经典老作品之外，很多都是近几年的作品，从一个侧面可以看出现在的日式游戏已经渐渐复苏了。

水无月：去年拿下多个游戏大奖的《P5》排名第一的确是众望所归，这个系列在欧美能够取得如此成绩和其优秀的本地化工作是分不开的。《超时空之钥》是前20名中惟一的16位机时代的游戏，这部作品由SQUARE和ENIX联手，有着堪称“国家队”级别的梦幻开发阵容，本身的口碑和销量也无可挑剔。

分析师 :《横行霸道 V》很成功但这份成功不可能被复制

随着《横行霸道 V》的总销量突破 9000 万，它也成为了娱乐产业中最能吸金的单品之一，它为发行商 Take-Two 带来了超过 60 亿美元的收入。它的成功有很多原因，除了过硬的游戏素质以外，Rcokstar 对于线上内容的不断更新也是其取得成功的重要原因之一。就在大家都在期待今年秋发售的《荒野大救赎 II》能否再创辉煌甚至超越《横行霸道 V》时，来自 Cowen & Company 的分析师 Doug Creutz 认为，《横行霸道 V》很成功，以后 RockStar 的游戏也会同样在销量上继续获得成功，但超越《横行霸道 V》的游戏？不存在的。

他认为《横行霸道 V》的成功是结合了天时地利人和，本作最早发售在上一世代的主机上，之后再登陆了 PC、PS4 和 XOne。从发售时间来看，它赶上了上一世代主机的末期，并在成熟的装机量这一基础上获得了非常高的销量。实际数据也是如此，PS3 版的销量占据了 9000 万销量中的 32.8%，是所有平台里销量最高的。在整个销售周期里横跨五个平台需要的不仅是过硬的游戏素质，还需要在一个合适的时间段。而现在各大主机的销售策略已经渐渐发生改变，主机的更新换代不再是重点，9000 万销量也渐渐变成了一个遥不可及的数字。

当然，卖得“少”不代表赚得少，《横行霸道 V》也不是光靠 9000 万销量就能达到 60 亿美元的收入。微交易在其中扮演了非常重要的地位，而在今后的 RockStar 游戏里，我们玩家势必还会在他们的后续游戏中见到越来越多的微交易部分。



业界声音 THE VOICE

真的吗？那现在就只剩我一个人了。



山姆·费舍尔
“《细胞分裂》系列”主人公

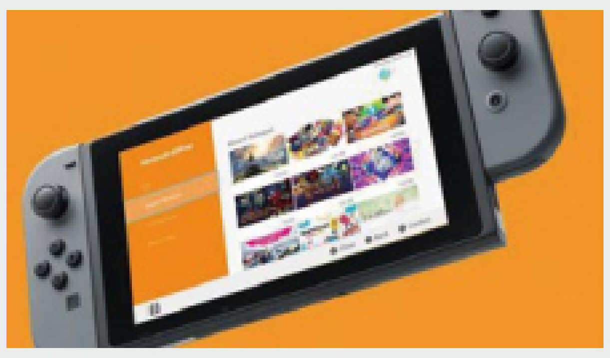
在 4 月初的时候，《幽灵行动荒野》推出了《细胞分裂》的联动任务，山姆·费舍尔也在那个任务中登场。在过场动画时他提到现在像他这样独自进行军事渗透的特工已经越来越少了，但他记得业内还有另一个喜欢戴头带的家伙。当得知这人已经“退休”后，山姆·费舍尔说出了这句台词。

CALENDAR 周·游记

2018.3 Apr

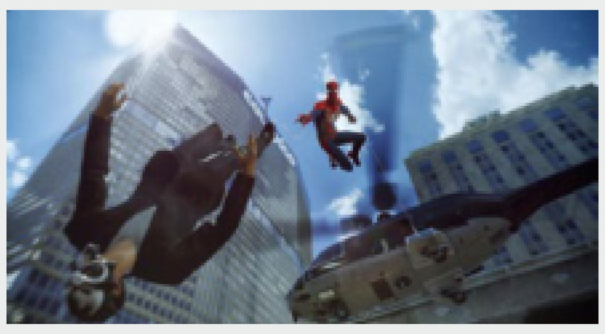
星期二 3

●NS 上的港服 eShop 商城上线。商城目前无法浏览与购买游戏，进入港服商城之后也只有一个“输入序号”的选项，而数字版游戏则需要前往指定的商城购买。另外港服目前也不支持联网对战等服务与功能。



星期三 4

●PlayStation 宣布《蜘蛛侠》确定将于 2018 年 9 月 7 日发售。据创意总监透露，本作在普通 PS4 和 PS4 Pro 上都将以锁 30 帧的形式运行。



星期四 5

●据外媒透露，开发制作《绝地求生》的 Bluehole（蓝洞）起诉网易手游《终结者 2》和《荒野行动》侵权，侵权的内容包括游戏玩法、建模以及获胜标语等等。这次诉讼除了要求赔偿经济损失外，蓝洞方面还希望这两款游戏能够永久下架。

星期五 6

●育碧宣布《孤岛惊魂 5》的首周销量达到前作的两倍，销售额就突破了 3.1 亿美元，成为该系列史上最为畅销的一部作品，在育碧所有游戏中位居第二，仅次于《全境封锁》。

星期六 7

●Square Enix 公布《最终幻想 15》的四个新 DLC 章节，四个章节合称《未来黎明》(The Dawn of the Future)，将分别讲述艾汀、艾拉尼娅、露娜和诺克提斯的故事。发售日为 2019 年前后，概念为“为了实现所有人渴望的未来”。



星期日 8

●于 2017 年 1 月发售的《生化危机 7》全球销量达 510 万。



星期一 9

●《横行霸道 V》全平台销量突破 9000 万份，总收入达到 60 亿美元。
●因店长身体健康原因，经营逾 35 年的日本老牌游戏店“Games MAYA”关门结业。

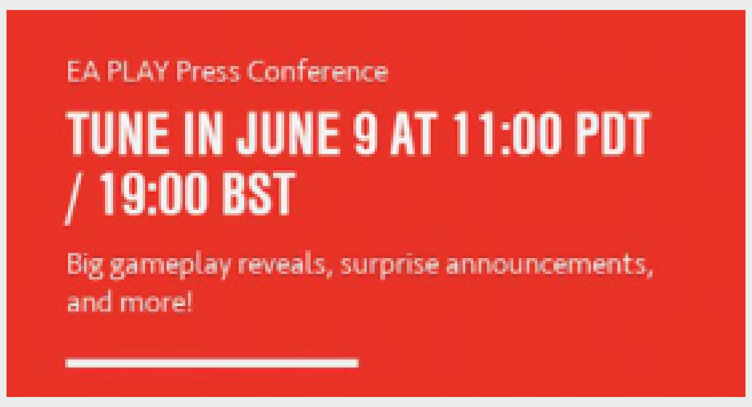


星期二

10

●Capcom 公布《洛克人 X 周年收藏版 1&2》，共收录了“《洛克人 X》系列”前八部作品，每个收藏版各收录 4 作。除了画面强化外，合集还收录了设定艺术集、全新曲目、原创动画以及 PV 等，还将会追加全新的模式“X Challenge”。这两款游戏将于今年 7 月 26 日发售。

●EA 宣布 EA Play 2018 将于 6 月 9 日至 11 日在好莱坞 Palladium 剧院举行，而展前发布会则将在北京时间 6 月 10 日凌晨 2 点召开。



星期三

11

●微软在 Inside Xbox 节目中宣布了更多 Xbox One 兼容游戏，其中包括 19 款初代 Xbox 游戏和《荒野大救赎》等 6 款即将支持 Xbox One X 画面强化的 Xbox 360 游戏。

星期四

12

●Yacht Club Games 宣布旗下复古像素动作游戏《铲子骑士》全平台累计销量正式突破 200 万。其中 PC 版销量最高，但 NS 的销售速度却是全平台里最快的。

●Bungie 宣布《命运 2》下一个扩展包《战脑》(Warmind) 将于 2018 年 5 月 8 日发售，扩展包目前暂时没有其他更多详情。

星期五

13

●世嘉在 Sega Fes 活动上公布了《樱花大战》系列的完全新作，暂名为《新樱花大战》，新作的故事将发生在太正二十九年的帝都 · 东京。同时公布的还有预定 2018 年发售的《莎木 I ＆ II》合集，对应平台为 XOne、PS4 和 PC。以及同样预定将于 2018 年发售，收录多款 MD 经典游戏的“迷你 MD”。

星期六

14

●传闻 Capcom 在 4 月初注册了一些列《鬼武者》商标，商标内容包括电视游戏、手机游戏以及社交产品。值得注意的是，这批商标并不包括副标题以及序号数字。“《鬼武者》系列”上一作已经是 PS2 的《新鬼武者》。

●由于 Steam 平台对隐私设置进行了更新，失去了数据来源的 SteamSpy 宣布停运。SteamSpy 是 EpicGame 发行策略主管 Sergey Galyonkin 在 2015 年创立的一个统计以及估算 Steam 游戏销量的平台。

业界声音 THE VOICE

我认为很多人得玩过它才行。



Cory Barlog
《战神》总监

在接受外媒访问时，《战神》总监 Cory Barlog 表示本作的游戏方式发生了一些改变以重振这个系列，然而不是所有玩家都对这些变化喜闻乐见。对此他希望这些玩家去实际玩一玩本作，玩过就会发现，改变都是必要的，而系列的 DNA 依然还在本作的血液中。

日本一 35 年游戏老店结业 半个业界前来送别

日本东京葛西一家经营 35 年的游戏老店“Games MAYA”因店长身体原因，宣布于 4 月 8 日正式结业。结业当天除了举行现场直播活动以外，很多玩家，甚至许多业界知名人士均来到了现场前来送别。Games MAYA 作为主机游戏零售店在日本业界有着非常崇高的地位，对这家店有深厚感情的不仅仅包括前来购买游戏、参加发布会和体验会的玩家，还有很多日本游戏人。

在结业当天，当天到场的业界大佬有很多，例如索尼互动娱乐日本亚洲总裁盛田厚、副总裁织田博之、“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三、“《如龙》系列”制作人名越稔洋、LEVEL5 社长日野晃博、《街头霸王 V》制作人小野义德。而即便没有到场，推特、视频和信件也是少不了，例如小岛秀夫就寄了送别信，神谷英树发来了视频。

店长秋谷久子除了经营游戏店以外，她还在很多游戏杂志上写过专栏以及评论，很多制作人也在这家店里办过试玩会、座谈会或者其他发售活动。虽然算不上是一名真正的玩家，但秋谷店长用自己的方式将玩家、游戏和开发者联系在了一起，在推广游戏的同时传递着游戏的乐趣。



■在2011年LEVEL5出品游戏《纸箱战机》中，秋元店长和她的Games MAYA还在游戏中出场。



■秋谷久子

进击最前线

行尸走肉

OVERKILL's The Walking Dead

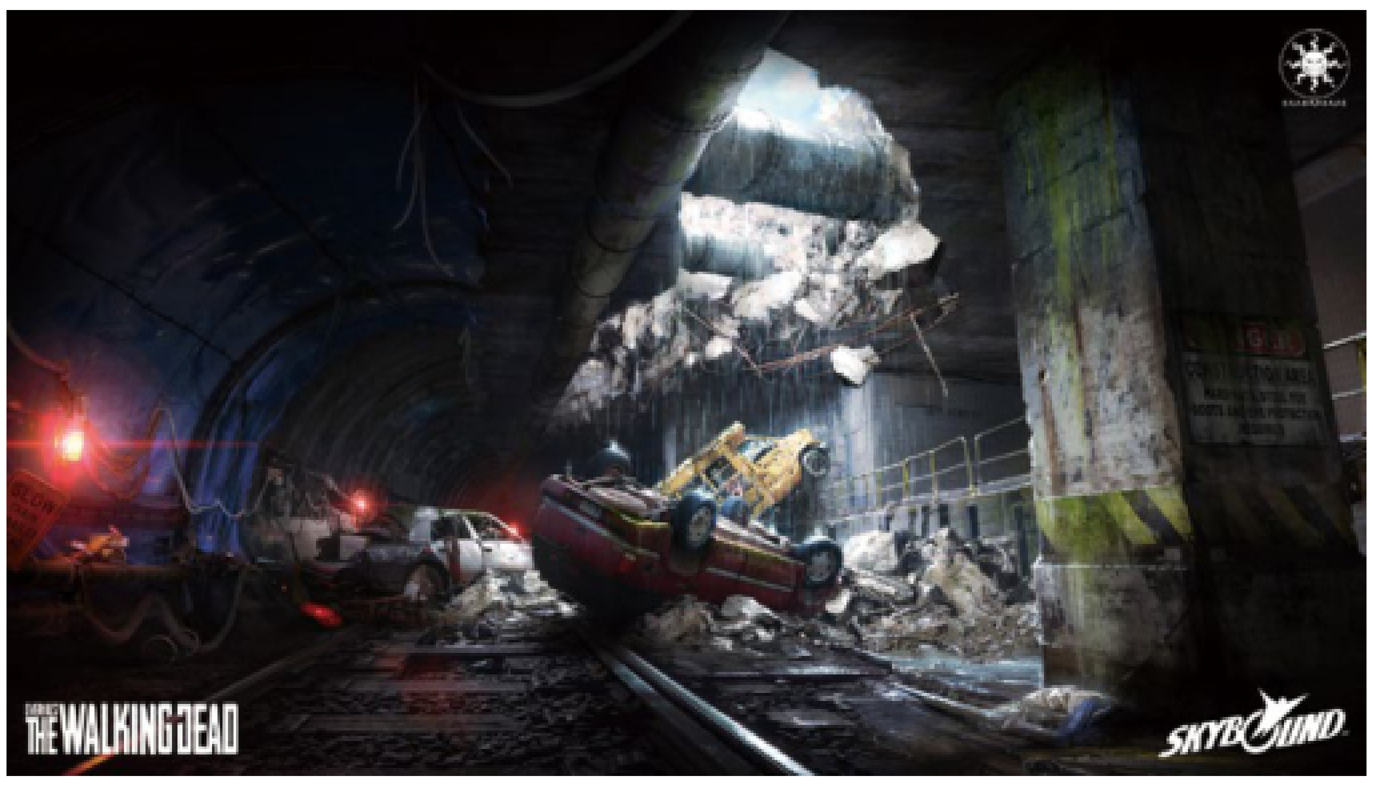
逃出华盛顿！

机种：XOne/PS4
类型：主视角射击
发行商：Starbreeze Publishing AB
发售日期：2018年秋

本作是一款以四人合作为主的主视角射击游戏，由曾推出过四人合作犯罪题材游戏“《劫薪日》系列”的 OVERKILL 负责开发制作。游戏剧情改编自《行尸走肉》漫画世界观，故事发生在丧尸病毒爆发后的华盛顿特区，四位玩家扮演的四个角色将要齐心协力对抗尸潮以及其他不怀好意的人类幸存者。

四个角色有着自己的技能树、分工以及故事背景，他们战斗的目的虽然各不相同，但为了生存他们走在了一起。除了以寡敌众对抗尸潮这种火爆画面外，本作还会有潜入部分，利用角色的特性潜行可以避免许多无谓的战斗。







夜勤人

Moonlighter

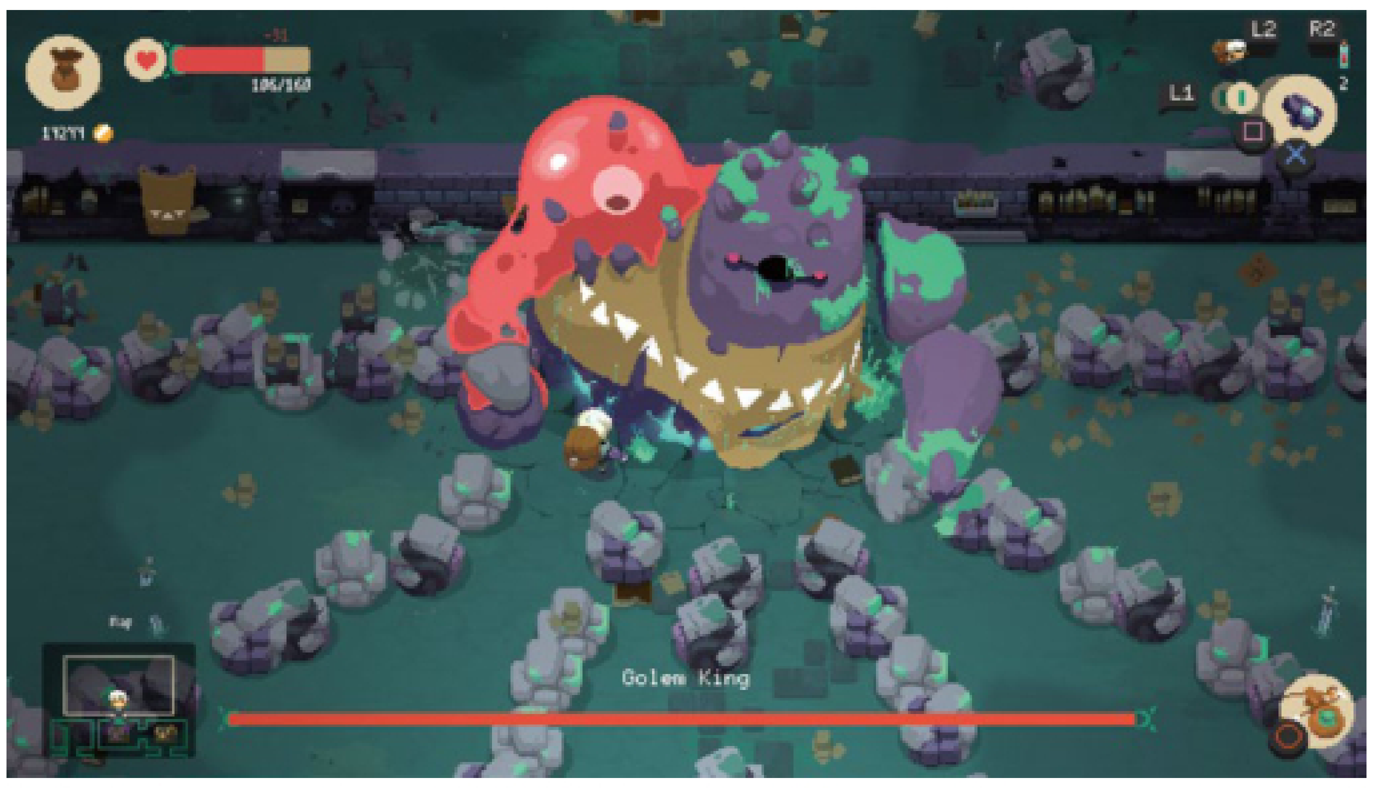
进货价永远为0的奸商成长史。

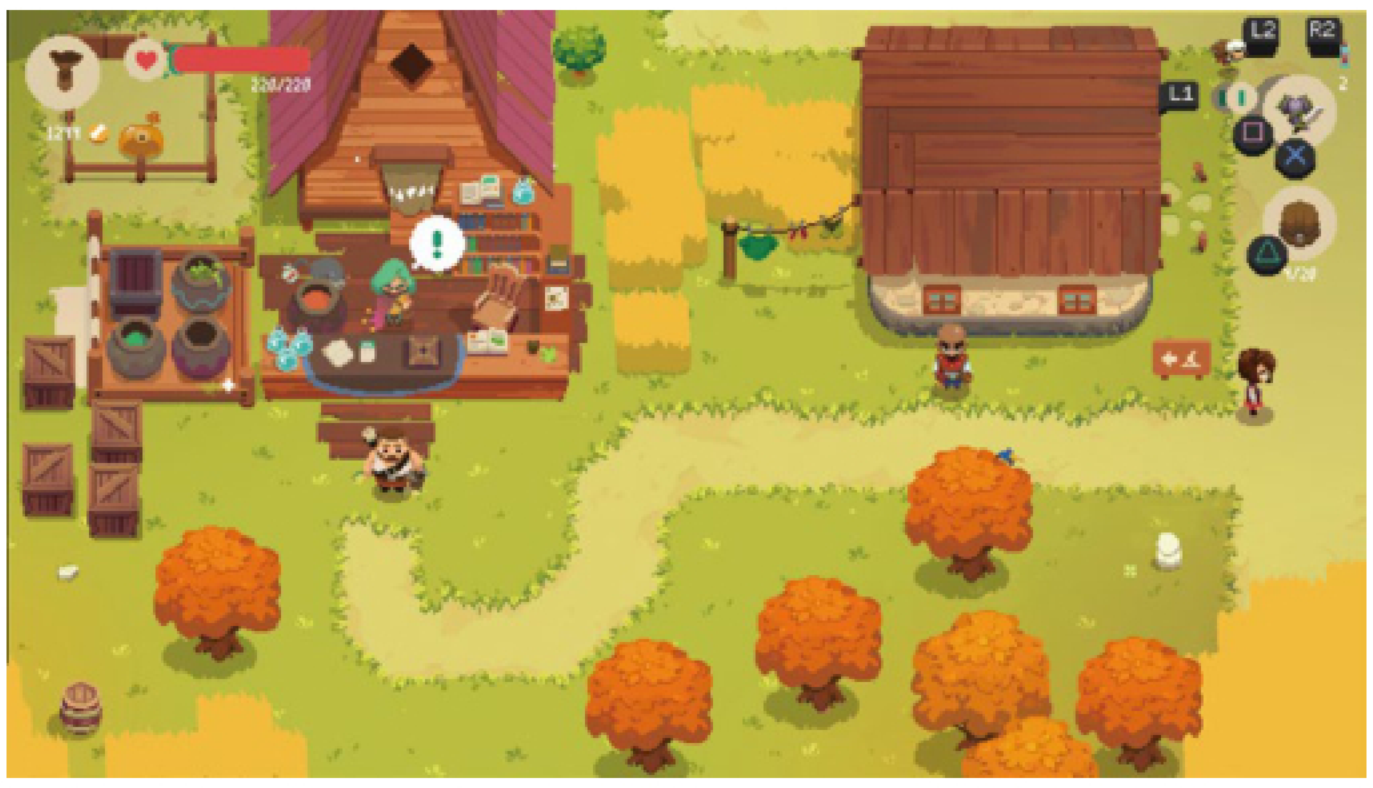
机种：NS/XOne/PS4
类型：动作角色扮演
发行商：11 bit studios
发售日期：2018年5月29日/未定（NS版）

在很多角色扮演游戏中，玩家扮演的大多都是一些天降大任且自带神功护体的狠角色，探索迷宫砍妖除魔不在话下。然而玩家们却没有发现一个盲点，那就是售卖装备和道具给玩家的商店老板，如此昂贵、优质且数量众多的商品是从哪里进货的呢？本作将回答你这个答案：店长自己下迷宫刷的。

本作是一款带有 Roguelike 元素的动作角色扮演游戏，玩家扮演的是身为道具店店主却拥有一个英雄梦的威尔，为了振兴村子和自己的商店，拿着武器前往探索“古门”，在战胜各路强敌的同时，顺便搜刮点战利品拿回去卖并发一笔横财。

玩家可以给自己的商品定价、升级商店以及招募售货员，在开店的同时还需要小心小偷的光顾。玩家还可以帮助其他村民，在了解他们的同时，强化自身的装备和能力。而作为游戏的重头戏，在随机生成的迷宫“古门”里，等待着玩家的不光是各种敌人和 BOSS，还有各种异世界文明的珍贵物品。







站在游戏开发边界运筹帷幄的独立游戏制作人们

日本独立游戏创意团队的崛起之路

文 鱼丸 编 稀饭

●水口哲也



在过去的二十年间，水口哲也亲眼见证了自己创立的游戏开发工作室急剧缩水。上世纪 90 年代，水口哲也为世嘉公司组建 United Game Artists 工作室，当时团队成员一度达到了数百人。数年之后，水口哲也为创建自己的独立工作室 Q Entertainment 离开之时，这个颇具规模的开发团队只剩下 17 名成员。如今在水口自己的团队中，员工数字更是压缩至最低。严格意义上来说，整个团队中，水口是惟一的全职工作人员。

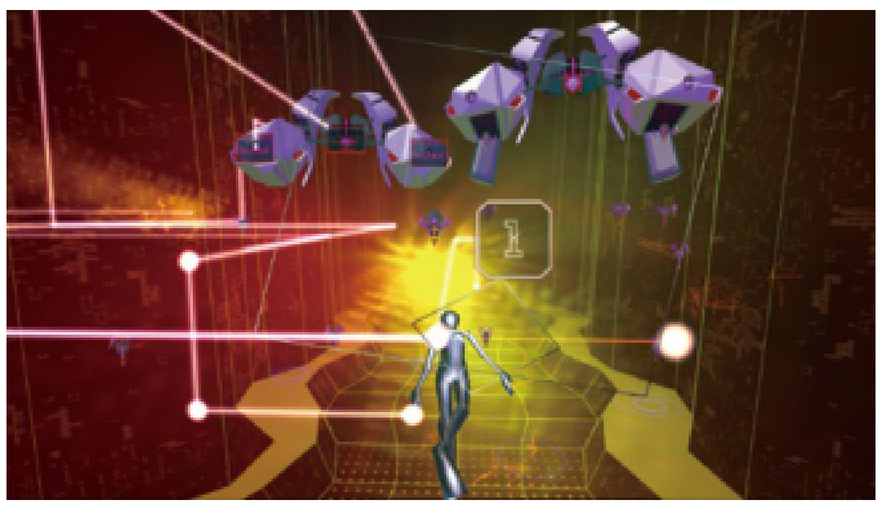
但水口哲也面对的形势并不意味着他在行业的生存现状不尽如人意，反之，他所带领的团队开发的最新音乐射击游戏《Rez 无限》获得的评价在众多早期 VR 平台游戏中高居榜单前列，不仅获利颇丰，更是赢得了诸多奖项。事实上，该款游戏的开发团队并不像是资料中的人员数字显示的那样小规模，只不过是因为大部分工作人员都不是全职，没有被计入其中而已。

目前，日本游戏行业存在着这样一群人——他们选择截然不同的工作方式，独立于传统的游戏开发体系之外，却又为游戏提供创意和专业的设计，可以说是类似于外包的极端版本。在这个日益庞大的群体中，水口哲也可以说是举足轻重的一份子。他运营着一个小型的“创意团队”，他们不仅会提出游戏创意和设计理念，也会和其他工作室合作，将这些形成于大脑中的幻想转变为现实，把计划中的游戏理念一步步具现出来。追溯起来，这样的工作方法已经有些历史，却在近些年变得愈加普遍，在那些已经具有一定名气的游戏开发者中尤其盛行。而日本作为世界电子游戏文化中心，像上面所提及的游戏行业中的新变化也早已显露出来。

对于许多游戏开发者来说，这无疑是离开固定工作岗位后再自然不过的选择。稻船敬二离开 Capcom 后成立了 Comcept，上田文人离开索尼后与他人合作创立了 GenDesign 等等……这样的选择在行业内还有很多很多，不胜枚举。

然而不得不提的是，在过去的数年中，正是这些团队，创造了现今游戏行业中的诸多成功之作，攻克了许多游戏开发的难关。无论是《Rez 无限》，《尼尔 自动人形》，还是《最后的守护者》和《神威 9 号》，都成为了最好的证明。

毫无疑问，这样的游戏开发方式拥有诸多好处，也依然有这样那样的困难需要去克服。这样的行业模式已经凸显出巨大的牵引力，推动游戏产业不断前进，这之中涉及的经济、法律、人文



▲《Rez无限》身上有着与当年水口哲也的名作《音乐方块》类似的艺术风格。



■水口哲也为自己的工作室选择了这么一个名字，也代表了他对于工作室形式上的独特见解。



▲《尼尔 自动人形》可能是近年独立游戏制作人参与开发过的作品中最成功的一个。

因素亦不容忽视。

创意团队的运作方式有很多种，一方面由希望能够自由工作的制作人们独立支撑，另一种则可能是由创意团队与适合的游戏开发工作室进行合作，数十人一起工作。不同的游戏制作人对此也有着不同的看法。

水口哲也的办公室是一个小房间，放置着几张公用的桌子，沿着由木板条铺就的通道能够进入拥有巨大落地屏幕的影音室，氛围自由随意，与绝多数日本工作室平淡无奇的灰白色墙壁形成鲜明的对比。

据水口所说，他曾在与世嘉公司合作期间领导过规模较大的独立游戏工作室，亲身经历了人员成本开支巨大加上业务不稳定致使工作室运营艰难的时期。对于水口来讲，他更希望专注于游戏创作而不是将大部分精力用来面对经营压力。在他看来，组建小规模团队，采用灵活的工作方式更易实现目标。

“我认为这就是未来的发展趋势——大型游戏公司会越来越少。”水口预言 20 年内游戏行业将由千千万万独立游戏制作人汇聚而成，团队模式终将被取代。“关键点在于每个游戏制作人都更加的专业和独立，所以不再需要特定的管理者，只能是进行自我管理。”他将这一切归功于 Unity 和 Unreal 等游戏引擎的高度标准化以及工作人员对工作舒适的高要求。

在水口的规划中，他希望有朝一日游戏与角色的所属权能够真正归属于个人，而不是被大型游戏开发公司强占。“大家都知道的，艺术家就应该是自由的。”

●上田文人



用上田文人自己的话来说，他加入 GenDesign 纯属机缘巧合。

早先上田文人是索尼旗下工作室 Team Ico 的头牌人物，主导开发了包括情感动作游戏《旺达与巨像》在内的三款游戏作品。2011 年，他宣布离开索尼，彼时正处于第三款游戏《最后的守护者》的开发阶段，上田为开发这款游戏也已付出了长达六年的心血。

据上田文人所说，离开索尼之初他并没有计划组建新团队，只是想要逃离大公司中无尽的管理责任和开不完的会议。“我只想按照我自己的节奏工作，并且深入发掘一下我脑中存在的许多创意。”上田文人在回忆时如此说道。

当 Team Ico 的其他成员也离开索尼之后，上田文人突然有了想要与大家合力为创建一个工作地点的冲动。“当时只是觉得如果我们就这样各自分散，不再一起工作可能会错过好机会。”上田道。

至此 GenDeign 团队组成。目前上田文人面临的最大问题便是，他也无法预知与某个外部团队甚或是几个团队合作会取得什么样的效果。在过去的工作经历中，他看到许多大的发行商因为人手不足而引发的一系列问题，经常会有工作人员在游戏开发中途被调走。上田文人相信只要能够找到适合的合作方，现今的团队便不会面临这样的问题，至少不会像大公司那样开发人员由于各种原因突然被轮换。

“风险必然会存在，因为我们无法确定最终将与谁合作。”上田文人道。“但是我们会努力寻找合适的技能人才，这也就让我们拥有了保留我们自己的风格的机会，也让我们能够对开发的作品保持本心。”

●横尾太郎



横尾太郎，这个如今在日本当红的游戏制作人一度认为自己 2018 年不会取得太大的成功。

2010 年，在主导制作了一系列暗黑、怪异的主机游戏之后，他辞去了 Cavia 工作室的工作。横尾希望能够离开游戏行业，然而现实将他一次又一次的拉了回来。

如今横尾太郎在正确的时间出现在了正确的地方。暗黑、怪异风格的动作游戏《尼尔 自动人形》和童话风格的角色扮演手游《死亡爱丽丝》发布后，横尾太郎成为日本炙手可热的游戏制作人。与其他游戏制作人不同的是，横尾太郎是一名完完全全的自由人。他会临时加入某个公司主导游戏项目，结束之后又会迅速离开，寻找下一次机会。尽管他并不需要随时随地考虑到游戏开发各个方面的问题，却是游戏开发团队中实打实的代表人物。

值得一提的是，在宣传《尼尔 自动人形》期间，几乎在所有公开场合，横尾太郎都会戴着一个价值 500 美元、根据游戏中的角色埃米尔定制的全覆式面具。在他看来，制作人的形象远没有作品来的重要。

纵观游戏行业的创意团队，有一个重要的趋势，绝大多数这样的团队都存在于日本。



▲横尾的这个戴全覆式面具的造型也让他变得很容易被别人伪装，在某次《尼尔 自动人形》的活动上神谷英树就假扮了一次横尾太郎。

在西方，这样的团队也会存在，却远没有日本来的普遍。这样的现象与日本游戏行业的现状有着不可分割的联系。

在日本，当游戏设计师走出校园加入像索尼、Capcom 这样的大型游戏公司后，经过几年锻炼会成为公司旗下某款轻量级游戏的制作人。这时公司便会着手对其进行包装，提高其影响力和知名度。在得到市场和玩家认可后，他们通常不再参与实际制作，而是成为团队的主导者，负责指导开发方向、提供反馈。几年后，他们晋升至管理职位，即便不再参与实际开发工作，依然为玩家所津津乐道。就在他们走上众人所认为的巅峰之时，他们选择了离职。

有人因为不堪内部政治斗争，有人因为怀念专注而纯粹的游戏创作时光，有人因为渴望尝试新鲜事物，有人因为与团队的开发理念出现巨大分歧……离开的原因有千百种，而离开之后他们的选择却少之又少，往往只能走上成立独立工作室的道路。

随后的前进之路并不会一帆风顺，开发成本，运营成本等等一系列因素使他们将工作室控制在较小规模，并渴望寻求更大的合作。某种意义上来说，这也是一种变相的成全，让这些游戏制作人们能够按照自己的节奏前行，能够更忠于游戏制作。众多游戏开发者曾提到，他们都曾在前公司被提升至管理岗位，随后他们便意识到自己并不希望以一个管理者来度过自己余下的职业生涯。

“如果你是一个正在变老的游戏制作人，仍然想跟游戏打交道，那么最好的方式很可能是离职创办一家公司，在自己的公司制作游戏。”横尾太郎说。

某些情况下，如果开发者希望继续制作自己想做的游戏，这也是他们惟一可行的选择。

无论是站在制作人角度，还是对于玩家来说，大家可能更希望看到著名的制作人继续创作，而不是在一家大型游戏发行公司被职务所带来的纷繁琐事困扰。因为这之中的许多人，为玩家们创造了美好而宏大的幻想世界，他们是当之无愧的业界英雄。

“如果你是一个正在变老的游戏制作人，仍然想跟游戏打交道，那么最好的方式很可能是离职创办一家公司 ,在自己的公司制作游戏。”横尾太郎说。

"蒸"蒸日上，却毫无"机"会

Steam 或许是有史以来最成功的电子游戏销售平台，但是以其作为根本而推出的 Steam Machine，则有可能是有史以来最失败的电子游戏主机平台。这不是一种讽刺，更像是一种必然能够推导出来的逻辑关系，而随着 Steam 在 2018 年 4 月 3 日于他们的主页面上撤下了 Steam Machine 购买页面的链接，也在某种程度上宣告着他们已经将这台主机视为失败的产品。

它的问题出在了哪里？下面我们来详细谈一谈。

当家用机领域的玩家和 PC 领域的玩家凑在一起时，有一个话题是经常会被谈起的，那就是玩游戏的话，是用家用机比较好还是 PC 比较好。

偏向于这两个不同平台载体的玩家会有截然不同的答案。笔者曾经有幸参与过《COD OL》在国内宣传时的工作室参观活动，而在活动完成后的媒体招待晚宴上，各位同行之间自然还是会彼此交流一下对于游戏的看法。但彼时笔者甚至都没法想象到，大家最大的意见分歧点，根本就不是在游戏身上，而是玩 FPS 到底该用什么样的设备玩，手柄党和键鼠党各执一词，却怎么也说服不了对方。

这只是两个主要游戏平台载体之间用户差异的冰山一角，明明玩的是差不多都是一样的游戏，但是家用机玩家和 PC 用户之间对于游戏和设备的要求其实分歧非常大，甚至可以说是到了无法沟通的地步。

而在这个分歧点上，Steam 却打算插上一脚。

Steam Machine 就是这么一个尴尬的产品。从构造上来说，它是一台游戏主机，内置专门的 Steam OS 操作系统，让玩家能够登陆主机的 Steam 账户，并直接下载自己在 PC 端购买的游戏，于这台主机上进行游戏。但是 Steam Machine 本质上又是一台电脑，维尔福不但允许用户在这台机器上面安装其他主流操作系统，还把这台主机的制作授权给了几家个人电脑品牌厂商，他们可以去售卖不同规格的 Steam Machine。所以尽管都是叫这个名字，实际上 Steam Machine 有着许多不同的硬件配置，价位自然也是有高有低，这是属于 PC 的特点。

这看似打破了以往家用机和 PC 之间的隔阂，把两者的特点融于一身，然而问题在于，Steam Machine 身上并没有解决两个游戏主流平台存在的问题，因为这两者身上存在的问题，是相互对立的。

一个最典型的问题就是，家用机的硬件配置是相对固定的，除非更新换代，否则一般不会有变化，就连近年推出的 1.5 版主机，也只是多了一个规格更强的版本。而 PC 的配置则是完全由玩家自身来掌握，能够达到什么样的程度，由用户自身的财力和意愿决定。

但是主机采取这种看似僵硬的规格配置并非是为了照顾经济能力有限的玩家，而是为了给游戏开发商提供便利，稳定、统一化的硬件环境，并配搭上对应的开发套件。这让主机有着极其友善的开发环境，开发者只需要考虑在一套框架当中游戏运行时需要面对的问题，并一一加以解决，就可以保证玩家在拿到游戏时能够顺利运行。





相比起来，PC 平台的游戏开发则从来都需要面对大量的硬件 / 软件适配问题，Steam 平台上面最常见的游戏差评原因就是游戏在特定的硬件环境之下运行优化极差，或是会出现报错和闪退的问题，就算是 3A 级大作也避免不了这个问题。然而 PC 的优势也非常明显，只要用户的财力足以支撑，又不存在适配问题，PC 版的游戏在画面表现和运行流畅度这种和硬件性能息息相关的地方，表现一般总是优于家用机版，而且距离会随着主机寿命变大而越发明显，因为前者配置会变得日渐落后，而后者可以紧跟电子产品科技发展更新自身的硬件配置。更别提 PC 本身还可以用来做很多其他事情，这点是功能相对单一的主机不可能比得上的。

也就是说，固定的硬件配置和自由的硬件更改权力是相对矛盾的，当玩家选择了其中一方，就没办法选择另外一种。Steam Machine 试图扭转这种境况，但是维尔福并没有给出任何创造性的解决思路来，他们在这方面最有亮点的尝试，也不过是推出了 Steam Controller，一个融合了手柄与键盘 + 鼠标操作特性的控制器，一定程度上解决了主机与 PC 用户之间的操作习惯矛盾，但是在核心的主机硬件上，Steam Machine 就是一个把主机特征和 PC 特征粗暴混合起来的产品，缺乏足够的创新和突破，最后变成一台发售七个月后也只卖出了不到 50 万的主机，也只能说是咎由自取了。

在此之上，这台主机的失败其实还折射出了维尔福最大的问题，那就是缺乏创新和领导业界的能力，他们可以靠大量的折扣和电子游戏平台赚得盆满钵满，但是一家永远数不过三的公司，要怎么面对随时可能风云变幻的游戏业界潮流?

G 胖，你可长点心吧!



Steam Machine 试图扭转这种境况，但是维尔福并没有给出任何创造性的解决思路来。

港服eshop功能缺失的背后
任天堂的商业抉择

2018年4月3日，距离NS发售正好过去了13个月，中文地区的玩家翘首以盼的港服eshop终于正式上线，结束了之前中文区玩家只能“被迫”在日服和美服等外服“流浪”的历史。然而，这个本应值得庆祝和纪念的一天却因为港服功能的各种缺失而蒙上了一层阴影，虽然此前官方早已给玩家们打过了预防针，但实际上看到这样一个“简易”的界面，想必谁也不会有庆祝的心思。



▲至今，港服的界面仍然只有“输入序号”这一个选项。

“后妈”生的港服

正式推出的港服界面极为简陋，除了一个“输入序号”的选项之外便没有其他的功能，没有商店列表、没有充值入口，玩家只能在第三方商店里购买下载版游戏和DLC，然后使用得到的下载序号在港服进行兑换。除此之外，与日服一样高昂的游戏价格和暂时无法使用网络联机的功能进一步让这个正式推出的服务器看起来更像是处于“施工状态”。虽然任天堂（香港）公司常常被玩家调侃为“后妈”生的，但看到这个名义上和其他地区同等级别的港服受到如此的待遇，加上中文系统语言这个至今扔在“难产”中的更新，也就难怪许多玩家对任天堂对中文区的策略感到失望。

老生常谈的中文化

若在网上以“任天堂”、“中文”等关键字进行搜索，随之而来的一大堆信息有很多都是针对任天堂对中文区的重视程度的论战。在《精灵宝可梦 太阳/月亮》之前，许多任天堂的第一方作品即便是支持了被广大玩家形容的“八国语言”，但中文依然被排除在外，这理所当然地也引起了许多争议和不满。而在《精灵宝可梦 太阳/月亮》首次同步推出中文后，



▲首次同步推出中文的《精灵宝可梦 太阳/月亮》。

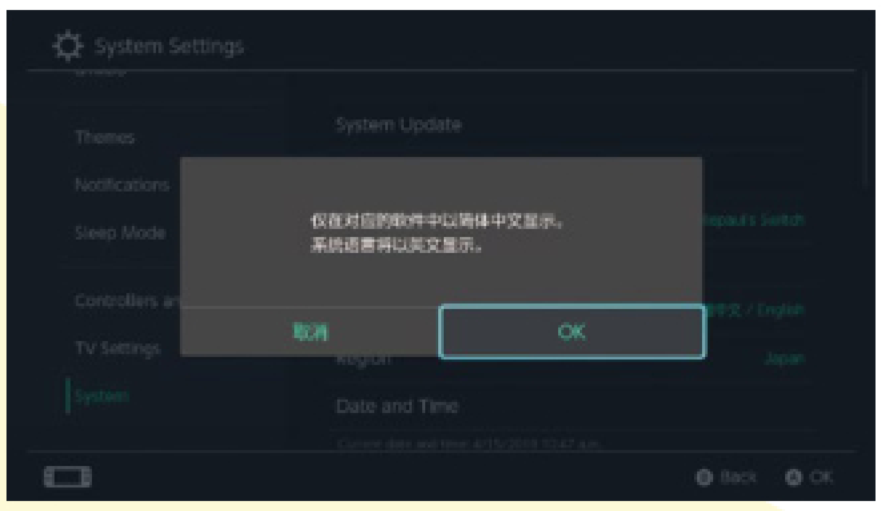
这一情况逐渐有所好转，并且随着NS的推出，一大堆第一方游戏的中文同步让更多玩家了解到了任天堂游戏的魅力所在，于是有关推出“国行”NS、中文系统和商店的呼声也就水涨船高。

即便如今回过头来审视NS推出的这一年，任天堂在游戏上对中文语言的支持力度远比3DS和WiiU时代要好得多，第一方阵容几乎都以中文同步或者补丁更新的方式进行发售，即便是文本量较大的《异度神剑2》，也做到了中文同步发售，这在此前长达10年左右的时间里都是玩家无法想象的事情，而伴随着第三方厂商近年来对中文市场的重视程度，相信在不久的将来中文普及率还会再提升一个台阶。

越来越多的游戏对应中文的确是一件值得庆祝的事，也让许多通过NS新入坑的玩家享受到了中文游戏带来的便利和沉浸感，但与此相对的，系统方面的迟迟不更新对中文的支持就很难被许多玩家理解了。

NS发售至今，仍然没有在系统上为中文语言提供支持，尽管任天堂曾在2017年10月19日的4.0.0更新中添加了简体中文/繁体中文的选项，但实际系统还是以英语进行显示。不管怎么看，此举都是为了让一些随系统语言切换语言的游戏能够正常切换至中文，和系统本身的语言对应状况并没有太大的关系。系统语言迟迟不更新中文，加上如今港服的各种功能缺失，很难不让人怀疑任天堂对于中文区市场的态度。

那么任天堂此举的原因究竟是什么呢？原因当然很复杂，其中既有历史遗留问题也有如今的形势影响，一个企业的决策可以从公司战略、市场判断、



人手、销售环境等好几个方面入手进行判断。不过在大体上，任天堂作为一个传统日企，尤其是一个以软件业务为主的游戏公司，游戏软件的销量好坏直接影响着公司今后将要面临的命运。也正因为如此，对游戏软件销售地区的选择是经营策略的重中之重，再怎么谨小慎微也不为过。曾几何时，任天堂也曾经试图进入大陆市场，通过子公司神游向大陆推出中文版游戏，但彼时惨淡的销量和严重的盗版环境，让任天堂降低了对中文区市场潜力的评估，这或许就是为什么任天堂迟迟没有系统中文，以及对港服敷衍态度的原因之一。说到底，销量才是直接决定任天堂对此投入财力物力数量的一个重要指标，这和地区无关，更与政治无关，隔壁和港服同一天开服的韩服也是同样的待遇，这纯粹是生意场上每天都在发生的事情。虽然玩家们的情怀无价，但对任天堂来说，这也只是一个不得不进行的商业策略上的抉择。不过玩家也不必要太过担心，随着国内主机游戏的氛围和环境的逐步提高，相信在不远的将来，即便是任天堂也无法忽视一个崛起的中文市场，到时玩家也将会有更多的选择。



北山杉

销量才是直接决定任天堂对此投入财力物力数量的一个重要指标，这和地区无关，更与政治无关，这纯粹是生意场上每天都在发生的事情。



土地、岩石、树木乃至整个世界都是由方块组成的，玩家需要做的事就是凭借自己的双手一砖一瓦地将方块拼凑起来组建城镇、复兴世界——你以为我说的是《我的世界》？不，其实我说的是《勇者斗恶龙 创世小玩家》啦！虽然《DQB》在创意上确实借鉴了《我的世界》的玩法，但因为融入了“《DQ》系列”的众多特色，使得《DQB》呈现出了与《我的世界》截然不同的乐趣。在初代发售两年之后，SE也顺理成章地公布了续作《勇者斗恶龙 创世小玩家2 破坏神西多与空荡荡岛》，再度拿起木锤，开始新的创世之旅吧！

文 八重樱　美编 Juxi

勇者斗恶龙 创世小玩家 2 破坏神西多与空荡荡岛		PS4 / NS Square Enix	
ドラゴンクエストビルダーズ2　破壊神シドーとからっぽの島		角色扮演	日文版
发售日未定	本地1人	无对应周边	
售价未定			



主人公·男孩子



拥有创造之力的年轻建造者。他/她的祖先是曾经令被黑暗笼罩的世界复活重生的传说中的建造者，而本作的主人公虽然还只是个初出茅庐的新手，但手持《建造者之书》的他/她发誓一定要成为不输于祖先、能够独当一面的建造者。





主人公·女孩子

少年西多

在空荡荡岛上与主人公相遇的失去记忆的少年。除了西多这个名字之外，其余记忆一概都消失了。虽然没有造物方面的才能，但意外的是非常擅长与怪物战斗以及收集素材，将会成为玩家们的好伙伴。





空荡荡岛

以某件事为契机，我们的主人公漂流到了名为空荡荡岛的无人小岛上。从图上就可以看出，之所以名叫空荡荡岛，就是因为这座岛上荒芜一片，且不说城镇居住地之类的人迹之处，就连花草树木乃至动物都极为稀少。而主人公就将以这里作为冒险的据点，开始复兴世界的漫长旅途。



■奇怪的是，明明是荒芜一片的小岛，远处却可以看出建筑物的痕迹。莫非这里也曾经有过一段辉煌时代吗？





▲在海边的岩壁上，可以看到一个巨大的洞穴。不知道其中隐藏着什么秘密呢？

▼▶海边的沙滩上可以捡到一些破木桶、枯树干之类的废物，用建造者的能力来变废为宝吧！





破坏神西多？！



如果是“《DQ》系列”的老玩家，在看到本作的副标题时恐怕都免不了心头一颤，因为“破坏神西多”正是《勇者斗恶龙 2》中作为最终 BOSS 登场的邪恶势力的名字。不过 2 代中的西多造型完全就是一条恶龙，而本作中的西多虽然看上去有些邪恶，但至少外形不折不扣是一位少年。究竟只是名字的巧合，还是说两者之间确实存在什么联系呢？



这里用来表示生命值和饱腹度！

本作基本延续了前作的系统，角色有生命值和饱腹度两个数值设定。受到攻击时生命值会减少，需吃回复药回复。饱腹度随时间减少，需吃饭回复。

细节大幅进化！

能够一目了然地确认到进化后的建模。很难想象本作里能够制作的物件要比前作要少，那么也许能够期待种类更加丰富的建造物了吗？



武器的使用方法将发生改变？

在画面左下方可以看到武器的图标。在前作中，位于左下角的武器图标只有 1 个，本作却变成了两个，这是否意味着武器的使用方法也将发生改变？



世界樹の迷宮X CROSS

3DS			
世界树迷宫X		Atlus	
世界樹の迷宮X		角色扮演	日版
2018年8月2日	本地1人	无对应周边	
售价为6480日元			

经典的第一人称迷宫 RPG“《世界树迷宫》系列”最近公开了新作《世界树迷宫 X》。按照厂商的介绍，本作将会是在 3DS 平台上的最后一作，同时也是系列的集大成之作。游戏中玩家依然可以用自创角色组成的冒险者队伍探索迷宫，收录了系列历代各部作品的高人气职业，加上新职业“英雄”，可选职业一共多达 19 种，同时，战斗系统也整合了历代的特色，以往的一些 NPC 也会在本作中登场。可见厂商希望把本作打造成系列的巅峰之作，下面就来看看本作的情报。

文 宇宙人　美编 雷普利

向着所有世界树连接起来的冒险进发——集合各地的冒险者一起挑战

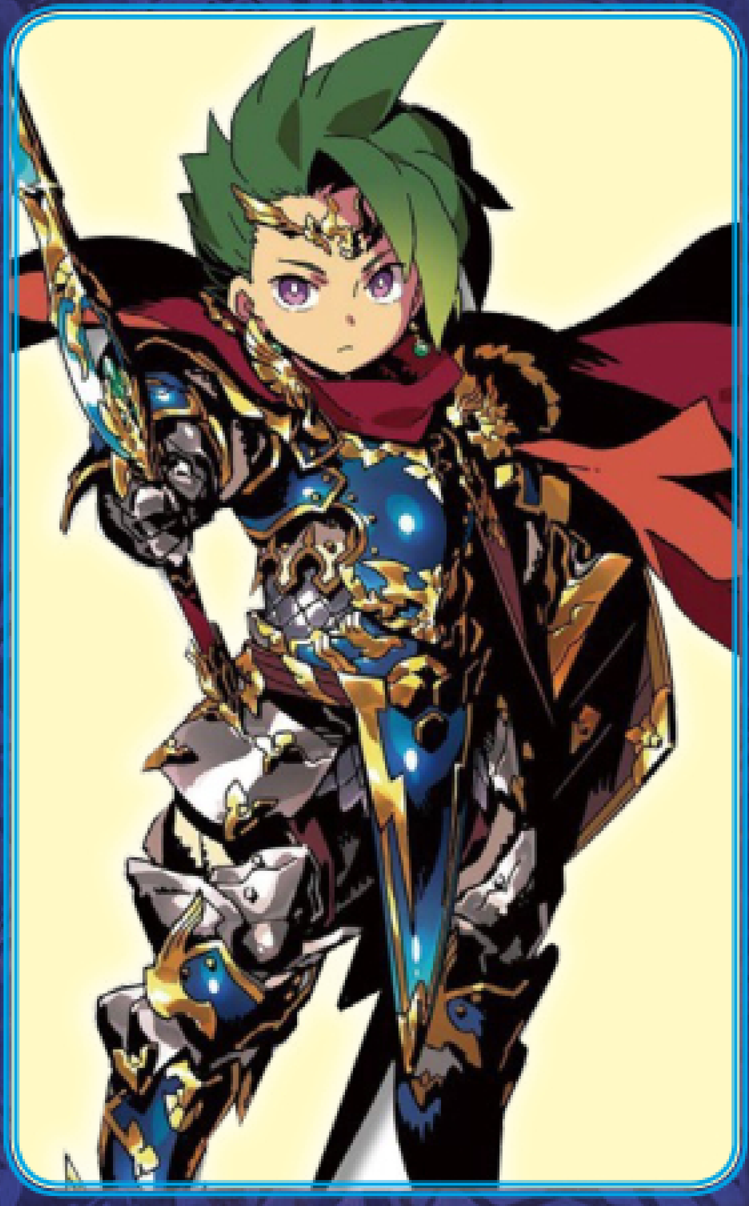
这次全新的冒险舞台，是位于一个周边环海，而且被厚厚的云雾包覆的孤岛“雷姆利亚”。

“遥远东方‘埃托利亚’、北方公国‘海拉加德’、海洋都市‘阿莫洛多’、世界尽头的城镇‘塔尔西斯’。全世界树海的冒险者们啊，请在飞行都市‘马吉尼亚’集结，向着雷姆利亚的宝藏进发吧——”

受女王贝尔瑟芙涅之命集结的冒险者，从飞行都市“马吉尼亚”出发，经过了漫长而困难的旅程之后终于在雷姆利亚着陆了。

这棵参天大树下沉睡着远古文明遗留下来的传说中的秘宝，向着秘宝进发吧。





19 种职业齐聚一堂！

为了名誉、财富，又或者是单纯为了冒险，多达 19 种职业的冒险者在本作中集结。他们各自能学会五花八门的技能，组成各种战术的 5 人队伍。新登场的职业“英雄”又会有怎样的发挥呢？

新职业 英雄

同时能担任攻击和防守的前卫职业，面对怎样危险的情况都绝对不会放弃，举起剑握着盾战斗。不仅能够学会很多帮助伙伴的技能，而且能施展出超出了一个人的水平的进攻能力。

 ©ATLUS ©SEGA All rights reserved.


圣骑士
擅长防御的职业，担当同伴们的盾牌
武士
牺牲了防御追求速度和威力的职业
医生
专门负责治疗的职业
游侠
同时擅长战斗和探索的职业
枪手
从远距离对敌人进行射击的职业
巫医
能够治疗同伴、同时又能战斗的职业
高地战士
将生命之力寄宿到武器上进行战斗的职业
王子/公主
通过天生的魅力鼓舞同伴的职业
将军
用太刀毫不留情地斩杀敌人的职业
占星术士
驱使属性攻击的职业
忍者
用忍术灵敏地作战的职业
农夫
探索支援的专家
剑士
拥有优秀进攻能力的前锋职业
暗夜潜行者
将敌人弱化之后给予致命一击的职业
方阵师
封锁对手行动的职业
帝国骑士
使用炮剑的职业
拳手
锻炼出强大的拳头冲锋陷阵的职业
死神
用带来死亡的大镰刀收割敌人的职业



战斗系统集大成

除了职业之外，“《世界树迷宫》系列”以往备受好评的系统也在本作中整合进来。其中包括《新・世界树迷宫 2》的 Force Boost、Force Break 系统，《世界树迷宫III》和《IV》的副职业系统，还有《V》进一步提升自由度的角色创建等，吸收各作的优点结合到本作中来。



▲能够自由地设置角色的发色、肤色等。



▲副职业的设置让选择困难症的玩家可以更自由地配搭自己角色的职业。



▲Force Boost、Force Break是要消耗专用能量槽才能发动的技能，同时也是战斗决定胜负的关键。

连声优也可以自定义选择，创建属于自己的队伍

每种职业有 4 中造型，而且每种造型还有多种配色版本可供选择，此外，自定义角色的参演声优多达 33 人，可选声音多达 60 种。

参演声优一览

石上静香	冈本信彦	小岛幸子	田村睦心	深见梨加	村上聪
井上雄贵	小仓唯	齐藤壮马	寺杣昌纪	藤田咲	村濑步
内田真礼	河西健吾	斋藤千和	富田美忧	堀江瞬	佳村遥
大冢明夫	川原庆久	佐仓绫音	长妻树里	前田佳织里	
大冢芳忠	桑原由气	下野紘	沼仓爱美	松冈祯丞	
小形满	高坂知也	高桥伸也	潘惠美	三宅健太	

过去的多个树海也会阻挡在玩家的面前！？









▲玩家走过的地图会记录在3DS的下屏幕中。

城镇的设施中遇到的人们



飞行都市马吉尼中有各种各样的设施为冒险者们提供便利。玩家要在这些设施中整备自己的队伍。除了玩家的自创角色之外，本作还有超过 20 名角色登场，与她们对话还能了解到世界树和雷姆利亚的秘宝相关的传说。

湖之贵妇人亭

跟一只叫梅林的猫一起过着废柴生活的少女，经营着一家宿屋（旅店）。因为是父母们的要求所以不得不工作，但无论说话还是态度都是毫无干劲的样子。在宿屋中玩家可以进行保存以及存放道具。

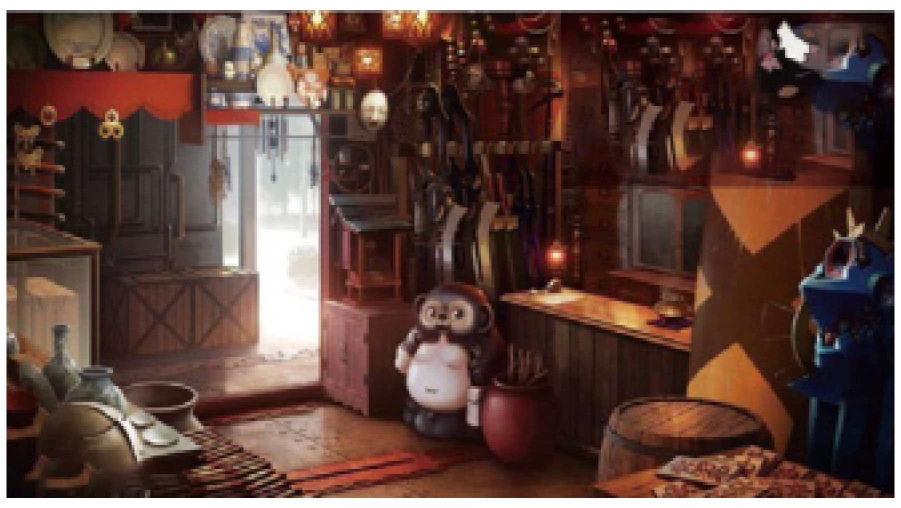




涅比娅商会

在海洋都市阿莫洛多做生意的涅比娅听到了雷姆利亚的传闻之后，想着“既然有未知的树海那就必定会有隐藏的宝物啦”而来到了马吉尼亚。并且在这里开设了自己的商会，主要进行装备和消耗品的买卖，以及装备锻造。





库华西尔的酒馆

库华西尔经营的酒馆，他闭嘴的时候表面上是个绅士，但是一开口就会说很多让人听得云里雾里的东西。而酒馆这里能够接到各种各样的委托，以及从聚集在这里的冒险者口中得到各种各样的情报。





冒险者公会

马吉尼亚的军人，平时很冷静，但是发生事情的时候会展现出军人的严格。这次远征中缪拉的职责是负责管理冒险者。在冒险者公会中可以登录新的冒险者，以及编辑自己的队伍。





探索司令部

探索司令部是马吉尼亚女王贝尔瑟芙涅所在的地方，女王会在全国各地召集冒险者，并且带他们到雷姆利亚。同时向冒险者公会发布重要的“任务”。女王同时也担任探索司令部的部长。





令人怀念的角色也会出现

系列的老玩家在本作中还会见到一些老面孔。除了在马吉尼亚经营商会的涅比娅之外，还有遥远东方“埃托利亚”开商店希莉卡、世界尽头的城镇“塔尔西斯”的冒险者薇拉也会在本作中登场。她们的登场跟本作的故事会有什么关联吗？



文 北山杉 美编 01



※Win 10 版同步发售

XOne		
腐烂国度2		Microsoft Studios
State of Decay 2	动作冒险	美版
2018年5月22日	本地1人，在线2~4人	无对应周边
售价为29.99美元		

自 2013 年《腐烂国度》发售后，这款个性十足的丧尸生存题材游戏便受到了许多玩家的追捧，至今仍然好评不断。微软也顺水推舟，于去年 E3 发布会上公布了《腐烂国度 2》。如今随着游戏发售日的迫近，官方也陆续公布了许多试玩影像和游戏情报，下面就让我们在游戏发售前，看看这款被玩家和微软寄予厚望的作品吧。

后启示录下的美国小镇

本作共有 3 个地图，每个地图的大小都和前作持平，因此玩家的活动范围要比前作大 3 倍。和前作一样，本作中地图的主体依然是小镇，在总体风格上也保留了系列特色的美式小镇风格（Small-town Americana），但每张独立地图的地标、地形地貌以及自然环境都各不相同，玩家在不同的地图中获得的任务类型和模式也会根据当前地图的不同而有所调整，因此玩家可以因地制宜地根据当前环境制订各种战术和策略。此外，虽然本作的 3 个地图互相独立，但玩家在结束教学关卡后便能在 3 个小镇之间自由进行移动，而不必按照一个固定的顺序来决定开启地图的先后次序。借用游戏导演 Sanya Weathers 的话来说，这种交由玩家自由推进的模式能够带来更多沉浸感，带给玩家真实的从一个小镇旅行到另一个小镇的感觉，同时也让玩家不必长时间地待在一处风格统一的地方，减少了无谓的枯燥和单调感。





想要在地图间快速移动，一辆高性能的交通工具必不可少，本作也将包含 40 种不同的交通工具（其中不包括颜色的变化）供玩家任意选择，除此之外还有一些升级套件能够让玩家的车辆“秒变”为可产生巨大破坏力的启示录式车辆，这些升级套件既可向地图各处的行商进行购买，也可以在玩家打造的社区中进行制作（需要相应的设施和技能）。



© 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

TIPS：本作支持 4 人合作生存，模式有两种，一种是邀请好友，另一种是发射“信号弹”，让其它玩家直接加入到你的游戏中。

充满危险的世界，你将如何生存？

动态故事系统

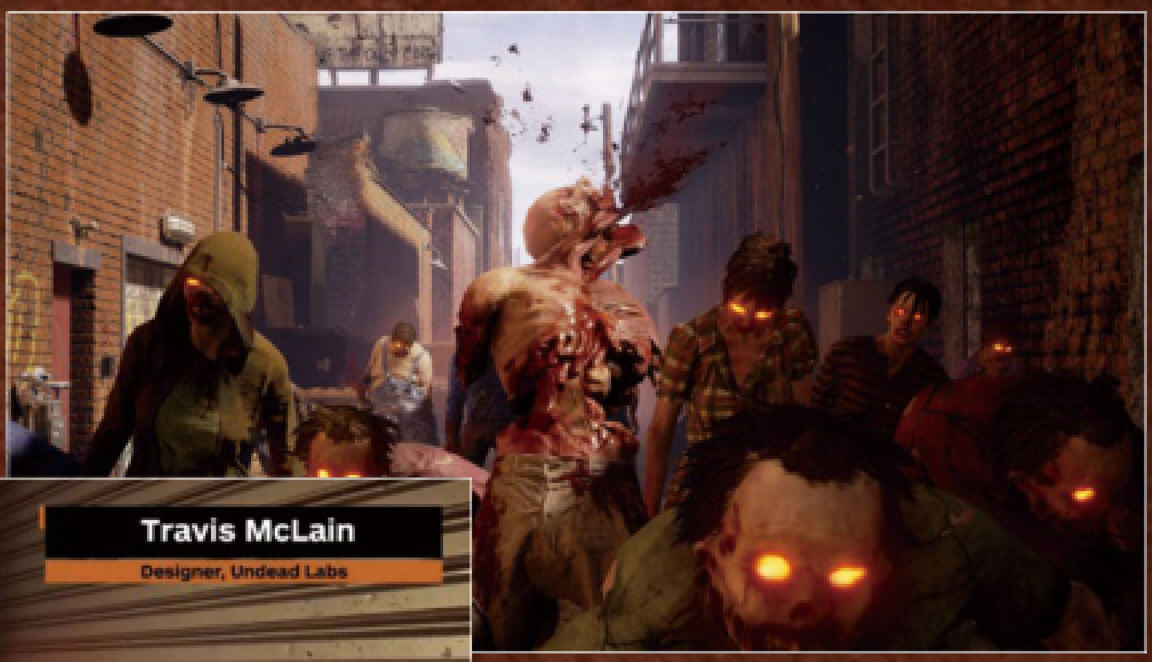


上面也提到过，玩家在游戏中可以自由选择想要游玩的地图和任务，并不会有强制性的顺序和限制，这就是本作颇具特色的动态故事系统。在动态的故事系统下，玩家可以凭自己的喜好选择是否推进故事线，亦或者专注于末日生存。如果玩家选择推进故事线，那么在这个动态的系统下，玩家在每一个阶段所做的每一个决定都将决定接下来的剧情走向，就连结局的进行与否也完全交由玩家自行决定，如果你对末日生存抱有着极高的兴趣，那么完全可以在游戏中永远地生存下去。

丧尸

本作中玩家的主要敌人依然是无所不在的丧尸，它们会不分昼夜地在地图中游荡，捕食一切活着的生物。丧尸对声音非常敏感，这也是它们分辨玩家所在方位的惟一方式，(因此 4 人组队时会更容易发出吸引丧尸的噪声)。除此之外，玩家还会在“plague hearts”的附近遇到一些较为强力的丧尸，这些受到瘟疫强化的丧尸会比通常状态下更加聪明、快速以及更强烈的攻击欲望，如果不及时将“plague hearts”摧毁，附近的幸存者便会受到瘟疫源源不断地感染，给玩家的生存带来更多困难。

▼无处不在的丧尸。





▲ Plague Hearts 将是影响玩家生存时长的一大威胁

幸存者

除了丧尸之外，《腐烂国度 2》的世界还存在着一类被称为“幸存者”(Survivor) 的人类角色，他们的数量很多，每名幸存者的面孔、肤色、头发、身高、衣服等都由程序自动生成。不仅如此，每名幸存者还会拥有不同的“特质”，特质有积极和消极之分，积极的特质往往能够让角色在玩家建立的社区中发挥正面的作用，例如提高士气、解决其他 NPC 幸存者之间的争议等；消极的特质会产生负面的影响，例如一些疾病类的特质往往会对幸存者的活动和行为产生限制，使其在生存和对玩家的帮助方面大打折扣。

玩家在游戏世界中游历的过程中会不断遇到各种各样的幸存者，许多幸存者都能直接被招募到玩家的社区或者队伍当中，也有一些幸存者对玩家抱有极大的敌意。即使是加入了玩家社区的幸存者，也有可能因为游戏中发生的某些事件而与社区中的其他幸存者产生分歧，进而引发战斗和死亡，因此玩家要时刻注意幸存者的身心状况，尽量避免让他们出现情绪低落的状态。



社区

作为系列的一大特色，在本作中玩家同样可以拥有和建设自己的社区，社区不仅可以为玩家提供一个抵御丧尸威胁的大本营、同时还能提供生存物资、仓库以及各种生存所需的物品和强化功能，社区的运营状况将会直接关系到玩家对于资源获取和生存难度，一个运营良好，气氛和谐的社区能够让玩家的生存更加简单、安全。与前作相比，本作的社区将会拥有更多的设施和功能，但相应简化了建设的步骤和难度，此外也针对多人游戏进行了一系列优化。例如在其他人的游戏中，玩家无法随意破坏社区内的设施等。在储物方面，本作中玩家在社区中所储存的物品将会对所有社区开放，你可以随时在任意一个社区查看自己的库存状况，但在多人游戏中玩家的库存则会被设置为私密状态，其他玩家没有权限进行访问和修改。





TIPS：本作的故事线发生在前作结局的一年半后，将会继承前作的结局和事件。

文 秋沙雨 美编 NINA



PS4		
噬神者 3		BNEI
GOD EATER 3		动作 中文版
发售日未定	本地 1 人	无对应周边
售价未定		

※Steam版发售日未定

噬神者 GOD EATER® 3

Shift 参与的两部作品当前的宣传进度都叫人着急，《噬血代码》从不断公开的新情报和实机影像来看完成率已经足够高了，然而偏偏就是不公布发售日，难兄难弟的《噬神者 3》则是在 8 周年感谢祭之前只有一个正式版 PV，直到 8 周年感谢祭上公布的情报和实机影像才给苦苦等待的玩家们注入一发强心剂。本作的平台确定为 PS4 和 Steam 平台，并且会推出官方中文版。由于主机方面是家用机独占的缘故，本作在画面上和《GE2RB》相比有了长足的进步（至少披肩的外套不再是僵硬的了），新武器、新系统、新荒神和新角色的公开也足以让人见识到与前两作完全不同味道的体验。

世界观介绍

在近未来，谜样生命体“荒神（アラガミ）”将一切事物捕食殆尽，世界面临崩坏边缘。

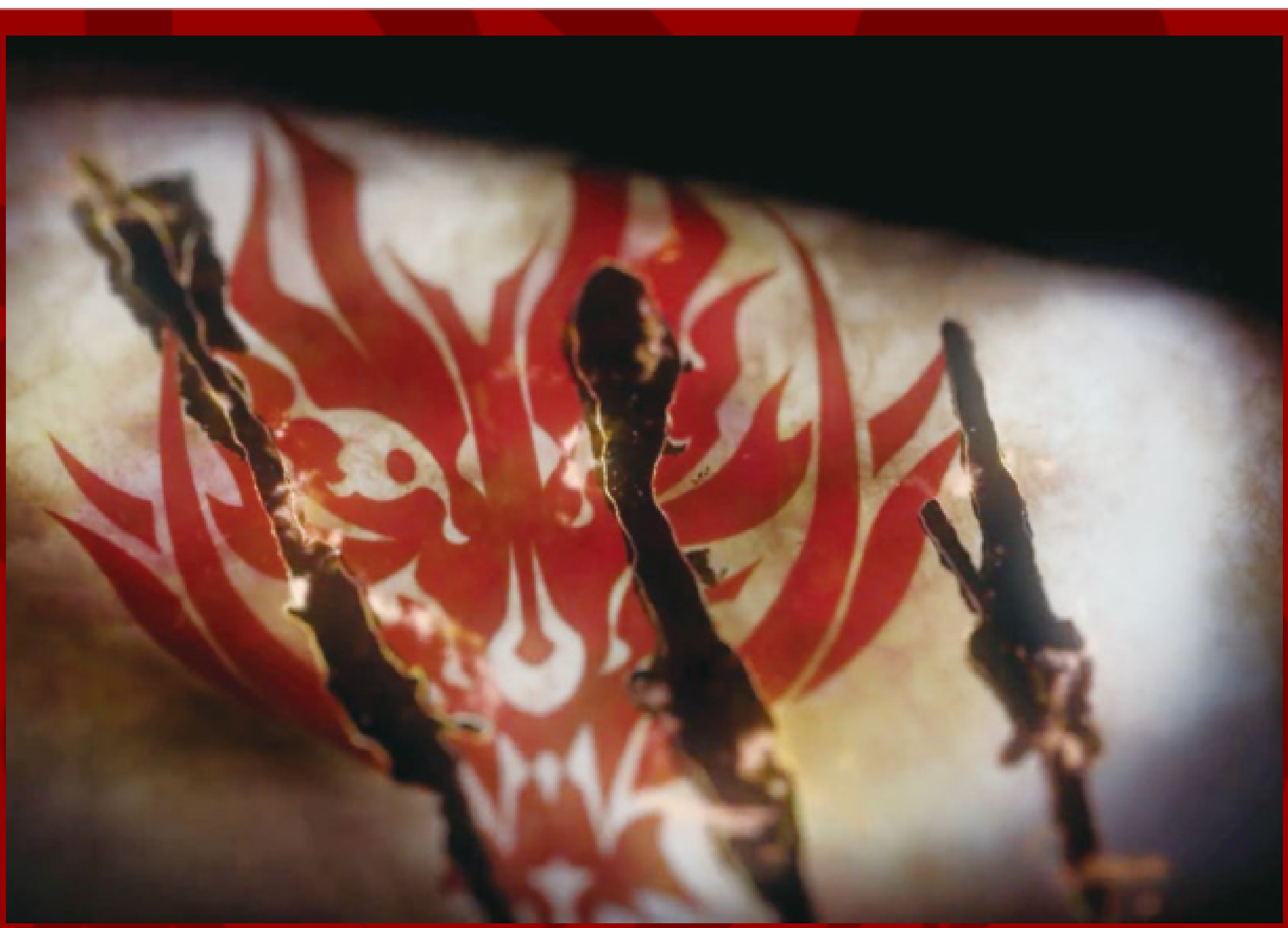
这是一个使用由生化企业芬里尔开发的可作为活体兵器“神机”的特殊部队“噬神者”乃对抗生存威胁惟一希望的时代——

然而就在这么一个时代里，人类因为原因不明的灾难“灰域”的产生，陷入了前所未有的危机中。

漂浮於空气中的“灰域”发生後会逐渐扩散，吞噬所有接触到的物品并将一切化为灰烬。

而芬里尔各支部对“灰域”的侵袭无计可施，稳固的统治体制也逐渐崩坏。

残存下来奋力求生的人类在各地设立了称之为“港湾（ミナト）”的地下据点，并打造出专门对抗“灰域”的新型士兵“对抗适应型噬神者”（Adaptive God Eater，简称为 AGE），持续与席卷大地的威胁进行着抗争。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

新的神机使“AGE”

“对抗适应型噬神者”（Adaptive God Eater），简称为 AGE。伴随着“灰域”的发生而被打造出的新型噬神者。

与以往的噬神者不同，AGE 受到契约束缚并无法获得自由之身。并且他们对於“灰域”有较高的抗性可长时间潜行，也拥有极高的感应能力与身体能力，可谓更接近“荒神”的存在。

AGE 时常被赋予探索灰域、回收物资、讨伐荒神等危险任务，但获得的报酬却非常少。



值得依靠的同伴





尤格·潘尼沃德

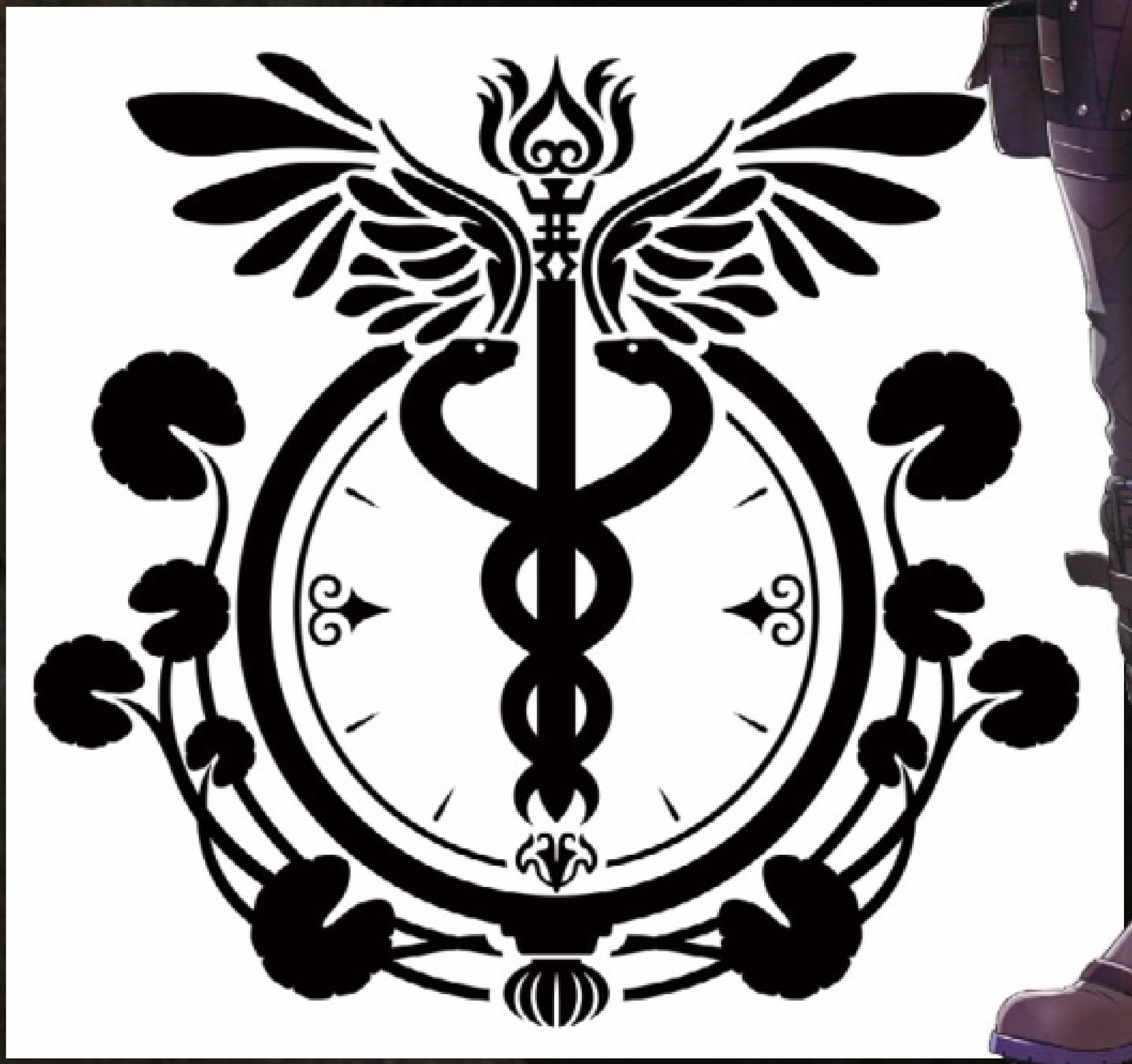
CV：关智一
所属于港湾“潘尼沃德”的AGE。和主角一起成为AGE后一同成长的少年。聪明且有行动力，在伙伴中为领导者的角色，就像是团队中的大哥，非常关心主角和其他伙伴们。

“港湾”潘尼沃德

潘尼沃德（ペニ-ウォ-ト）是尤格和主角所属的“港湾”，他们拥有着多数 AGE。潘尼沃德遵循着利益至上主义，以“灰域”潜行和讨伐“荒神”等危险任务为主业，因此 AGE 的折损率非常高。

潘尼沃德是水草的一种名称，因此在潘尼沃德的纹章上可以看到水草般的纹样。

在各个“港湾”里都有 AGE 的培养设施，在设施里长大的 AGE 们都会被冠上“港湾”所属组织的姓氏，主角的同伴尤格·潘尼沃德姓氏便是因此而来，也因此有不少玩家推测主角也将会有“潘尼沃德”这一姓氏。



最速体验会 | BNEI将在4月28日～30日举行《噬神者3》的体验会兼开发会谈，届时可以期待日本玩家们的体验报告。

灰域种荒神

在本作里登场的荒神被称之为“灰域种”或者“‘灾厄’的荒神”，有猜测认为它们是和“灰域”同时出现的，而且拥有对“灰域”的高度适应力。研究阶段的推测认为它们的核心里包含着能够防止被“灰域”捕食的对抗适应因子。

灰域种荒神与其他荒神最大的差异就是它们拥有特殊的捕食能力，它们通过捕食来刺激自己的神谕细胞，引起类似于噬神者们的“神机解放”状态类似的现象。灰域种荒神通过进入这个状态来让自己的战斗力获得飞跃性的提升，同时，被它们捕食的噬神者们会被剥夺感应能力，一段时间内无法接受来自同伴们的连结救助（リンクエイド）或者连结解放（リンクバ-スト），不过被捕食的角色可以对其他队友进行救助行动或者连结解放。



阿努比斯 アヌビス





仿佛是一头身穿华丽盔甲的狰狞野兽般粗暴又神圣的荒神。它会用富有重量感的装备来压倒攻击对象，在灰域种荒神里阿努比斯也是有着特别强大的力量。当进入解放状态之後，原本四脚移动的它会变成双脚行走，并完全改变攻击方式。

拉神 ラー



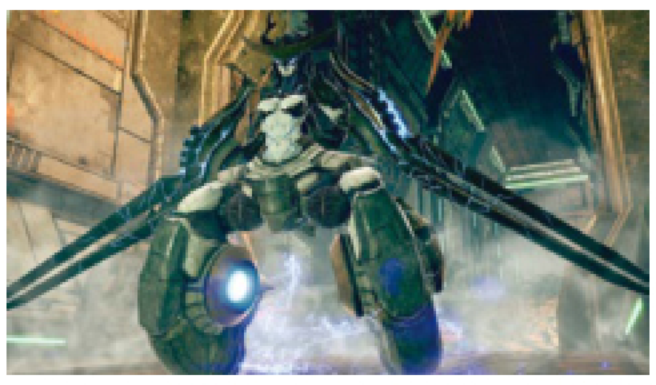


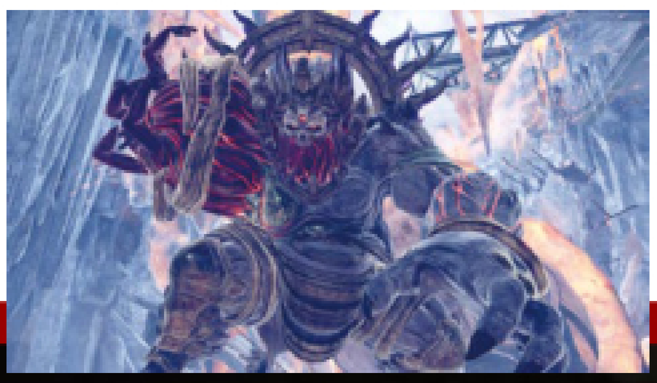




有着被认为是鸟类的头部以及像是和天球仪融合般的身体的灰域种。它的双手操纵着球体火焰，将靠近它的所有生物都烧光。在平时会悠闲地浮游着移动，但是在发现攻击对象的时候它身后的喷射器就会喷射出能量，让它推进到攻击对象前进行袭击。

它在进行捕食的时候，会让两手的火球变成捕食形态，通过投掷火球来进行捕食。当它进入解放状态后全身的能量会大幅度提升，释放出包括着火翼的灼热火焰。





▶已经出现在PV里，不过还尚未公开的荒神。

系统的进化

新近战武器“噬咬双刃”

噬咬双刃（バイティングエッジ）是本作新登场的超接近类型二刀流神机，它的机动性在所有近战武器里是数一数二的，而且还能够通过切换模式进入“薙刃形态”。

●二刀流形态

能够使用斩击或者突刺等高速而且硬直小的攻击，攻击范围比较小，但是机动性强。



●薙刃形态

在薙刃形态下玩家的耐力无法回复活力指数（ST），不过能够使用回旋或者上挑等攻击，发挥比二刀流形态有着更高的机动性的大范围强力攻击。



新的远程武器“雷射枪”

雷射枪（レイガン）是能够发射不间断放射攻击并且威力不断提升的“放射弹”的神机。可以一边发射射线一边进行移动，不过放射弹的发射一旦停下，威力就会被重置，因此使用时需要把握好荒神的动作硬直等行动。

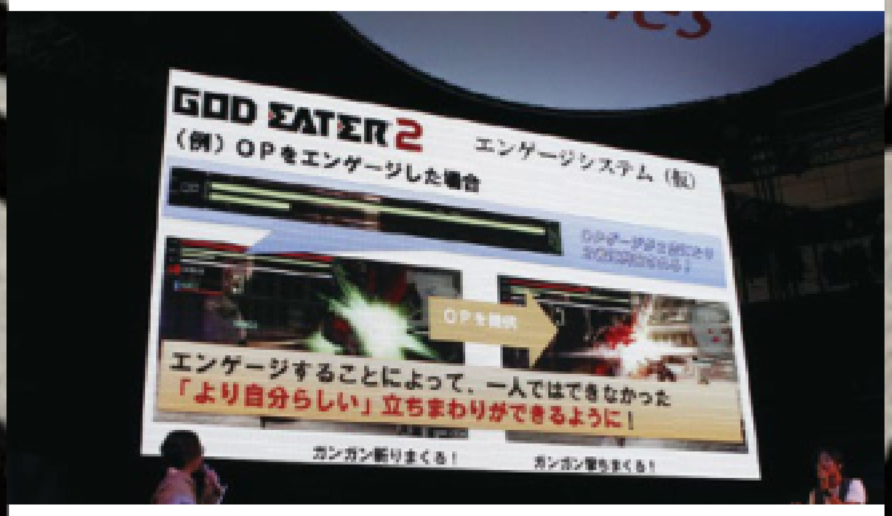


缔约



缔约（エンゲ - ジ）是通过和队友在一定距离内战斗提升缔约率，缔约率提升至最大值后即可按下对应按键发动并分享缔约效果的系统。缔约效果会随队友不同而有差异，所以应战况调整缔约对象是玩家们在战斗时必须要考虑的问题。

在被灰域种捕食的时候双方的缔约状态就会被解除。



对于“《噬神者》系列”来说缔约并不算是全新的系统，早在 2011 年 TGS 上 BNEI（当时还叫 NBGI）首次公开《噬神者 2》的时候，就有过要将缔约系统搭载进游戏里的想法。不过《噬神者 2》原计划里的缔约系统是让玩家与其他玩家或者 NPC 共享神谕指数（OP）和体力（HP）来实现，不过后来考虑到这种形式对 AI 以及其他玩家的协作要求较高，最后将这个系统分解成了粉丝们所熟悉的远程神机回复 OP 连射弹以及轰击枪的神谕储备等形式。

扳机加速

扳机加速（アクセルトリガ - ）通过在战斗里使用特定动作条件并发动成功后即可自动触发的被动技能，可短时间大幅增强玩家能力，例如瞬时防御（Just Guard）发动成功后，一定时间内玩家的近战攻击力就会得到提升。相同的效果在同一场战斗里可以反复触发，通过维持效果的持续时间可以让战斗变得更加有利。在缔约状态下发动的话，增强的效果可以和缔约对象一起共享。

如果将扳机加速的功能放大的话，可以发现其形式其实类似于《噬神者 2 狂怒解放》的“血之狂怒”系统，通过达成一定的条件来在短时间内获得辅助，当然还没有达到“血之狂怒”这种誓约成功后近乎无敌的效果，这也许就是 BLOOD 队长（前作主角）的特殊之处吧。



游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

其他内容

在目前已经公开的几个预告视频以及 3 月举行的 8 周年感谢祭里所公开的实机影像中，在故事上以及系统上还有不少让粉丝们在意的敌方。



芬里尔

在《噬神者 3》宣布企划启动的首个影像（当时还没有正式公开作品名为《噬神者 3》）里，背景的旁白是系列玩家所熟悉的索玛，通过他的台词可以得知“芬里尔本部崩坏”这一事件，而他本人抵达芬里尔本部则是发生在事件发生之后。既然索玛抵达了芬里尔本部所在的区域，那么他与主角等 AGE 见面也算是板上钉钉的事了，不知道其他极东支部的成员（龙胆、亚莉莎等人）有没有露面的可能性。

此外，根据制作人员在 8 周年感谢祭上透露，本作与系列其他作品有不小的时间差，在尤格的角色介绍里便提到过尤格和主角是从小就成为了 AGE 之后一起长大的，也就是说 AGE 的诞生并不像《噬神者》和《噬神者 2》这样只有几年的跨度，而是五六年甚至是十年都有可能。如果时间真有这么长的话，说不定能看到龙胆和佐久夜的儿子莲登场呢。

●新配信的手游

在本月配信的手游《噬神者 共振指数（GOE EATER RESONANT OPS)》的故事舞台正是被摧毁前的芬里尔本部，如果本作的剧情属于系列正史的话，也许能够从中获得一些信息。目前已知的是，已经成为了本部第十四部队队长的艾莉娜、极东支部部长代理的亚莉莎以及着手进行研究调查的龙胆与索玛这些系列人气角色们都将登场。

捕食风格

在实机影像以及官方公开的游戏截图里可以看到，《噬神者 解放重生》中首次登场的系统“捕食风格”中最具有标志性的空中捕食和快速捕食已经登场。

不过“捕食风格”是否会在本作里登场还不得而知，本作里的灰域种都能使用风格各异的捕食动作（例如拉神的发射火球捕食），要是噬神者们还只能用老牌的捕食动作，岂不是要被荒神们给比下去了？



噬神者们的待遇



●初代的待遇

初代作里登场的噬神者们主要以第一世代（只可选择单种类型的神机）和第二世代（可以在近战和远程之间自由切换）为主，到主角的登场才迎来首个第二世代的神机使。虽说“极东支部”听起来像是对本部来说的偏远地区，但是当中的成员构成却不能小看，直接参与了携带偏食因子诞生的噬神者诞生的索玛和支部长约翰、开发出能够抵抗住荒神们捕食的防护壁的佩拉博士等，再加上正在推动的“圣盾计划”，整体的待遇相对来说算是芬里尔里平均偏上的水准。噬神者们都配有各自的房间，饮食也能够获得保证（虽然都是使用全长 60 厘米的巨大玉米制作出来的谷物料理以及佩拉博士开发的只有一个人能够忍受味道的果汁）。在第三世代出现之前极东支部的战力也相对平均，除了第一部队先后两个队长里一个半荒神化一个开了双刀流之外，其他人在剧情或者系统上都没有能够打破平衡的特殊能力或者技能。

不过后来极东支部因为荒神的种类丰富到匪夷所思的地步，还被本部的人称之为“荒神动物园”。

●《噬神者2》的待遇

第三世代神机使“BLOOD”的待遇在整个系列（包括手游、外传漫画、动画等）里都可以算是拔尖的。光是移动要塞FRIAR就已经叫人羡慕不已，更别提里面配备有的室内花园和广阔的活动空间，娜娜还能随手拿出个关东煮面包来吃，可想而知FRIAR的物资是有多么丰富……在这个时候极东支部的生活水准也有了稳定提高，餐厅里有了酒吧，有专门的厨师，甚至还能有空闲的粮食来养宠物。

在能力上，无论是“血技”还是“血弹”在系统平衡性欠佳的前提之下可以说是一大BUG，更别提之后主角专用的“血之狂怒”。在主线剧情的一连串上下折腾之后极东支部甚至还迎来了能够恢复世界生机的“圣域”，甚至还在后日谈剧情中种田做咖喱……我堂堂“BLOOD”前队长就这么，变成了农夫。（此后官方还丧心病狂地免费给朱利乌斯配信了一套农夫换装）



●本作的待遇



无论是在系列顺序的意义上还是在年表时间的意义上都最年轻的本作主角如果在设定上顺着时间走的话应该是第四世代神机使，看起来却未享有年龄最小的孩子所该享有的疼爱，反而在设定上是和青梅竹马（男）一起从小就当了噬神者，被黑心集团潘尼沃德使役到现在。

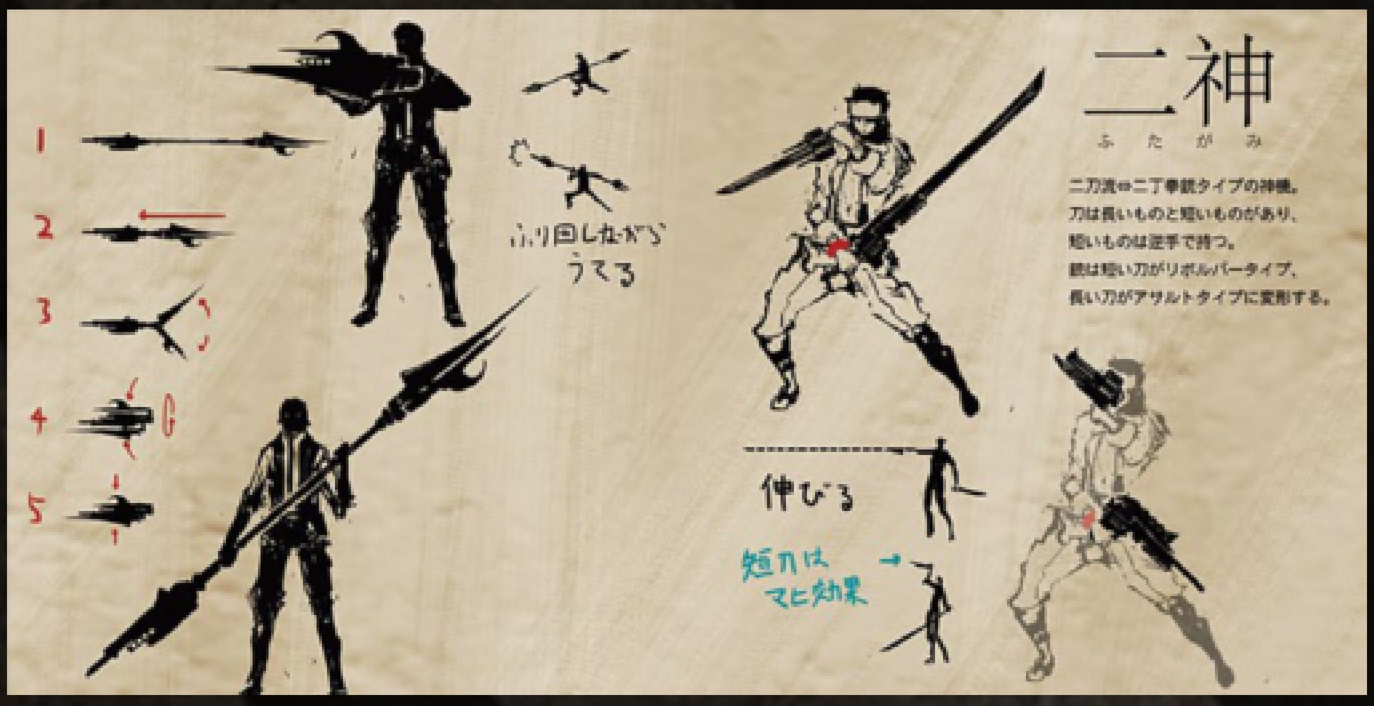
在上文里有提到过AGE们是更加贴近荒神的存在，这也就意味着对AGE们注入的偏食因子量更浓厚，叫不少人为他们的性命感到担忧。

在饮食上目前还没有可以进行讨论的情报，而住所已经公开，AGE们的住处是在监狱般的房间里，房间里有能够调整神机用的终端机以及破旧的大屏幕，还有四张没有铺盖的床，地板上甚至长出了杂草。这些还不算，AGE们在除了执行任务之外的其他时间里，神机腕环都像是手铐一样被紧紧拷着，没有自由可言。和被当成英雄或者救世主的前两作神机使们相比，AGE们过着的是奴隶般的生活。用高度来对系列三部正统作里神机使的待遇进行比喻的话，《噬神者2》就是天花板，初代就是正中间，而本作就是地板……只希望故事里能苦尽甘来。

二刀流

玩过《噬神者 爆裂》或者《噬神者 解放重生》的读者应该对游戏终盘里主角的双刀神机撕汉尼拔的情景印象深刻，毕竟是惟一一次的初代主角能够说完整一段话的场景，从当时开始就有了希望实装二刀流的呼声。事实上二刀流神机在《噬神者2》的开发阶段就曾有过类似的想法，虽然最后变成了废案，不过从概念图上可以看出当下实装的二刀流有不少设计还是在以前原案的基础上进行过修改了的。





灰域与圣域

本作里新登场的环境“灰域”是能够吞食一切有形之物的场所，一般人踏入灰域中的话会被空气腐蚀，只有拥有对“灰域”抗性的AGE以及灰域种能够在里面行动，不过在最新公开的宣传影像里尤格就说过“如果一直在‘灰域’里战斗的话身体就会腐朽”，可见对AGE来说他们的抗性还是有极限的。

提到“灰域”的话，就不由得叫人想起《噬神者2狂怒解放》最后“螺旋之树”在极东支部地区化为乐园的“圣域”，如果说“灰域”会腐蚀一切，那么“圣域”便能够孕育一切。相反的两个性质不知道会不会有相碰撞的时候呢？



文 水无月 美编 01



传颂之物 致逝者的摇篮曲

PS4 / PSV		
传颂之物 致逝者的摇篮曲		Aquaplus
うたわれるもの 散りゆく者への子守唄		策略角色扮演 / 日文版
2018年4月26日	本地1人	无对应周边
售价为6480日元		

Aquaplus 的“《传颂之物》系列”以极富特色的世界观与人物设定，优秀的剧本和有趣的系统，吸引了不少喜爱日式 SRPG 的玩家，而 4 月 26 日，初代《传颂之物》的重制版《传颂之物 致逝者的摇篮曲》即将登录 PS4/PSV 平台，下面就让我们一起来看一看相比初代，《传颂之物 致逝者的摇篮曲》到底有哪些进化吧？

“《传颂之物》系列”简述



《传颂之物》初代是 Leaf（即 Aquaplus）在 2002 年 4 月 26 日于 PC 平台发售的一款成人向的 AVG+SRPG，之后分别于 2006 年和 2009 年，在删除了成人要素以及追加了语音和新角色、CG 后，Aquaplus 将该作移植到了 PS2 及 PSP 平台上，同时还被改编为 TV 动画。2015 年和 2016 年又在 PS4 及 PSV 平台上先后推出了两部续作《虚伪的假面》和《两位白皇》。而 2017 年底，Aquaplus 正式公布了初代《传颂之物》的完全重制版《传颂之物 致逝者的摇篮曲》的情报，并预定将于 2018 年 4 月 26 日，即系列 16 周年纪念日正式发售。

《传颂之物 致逝者的摇篮曲》相比初代的强化要素

■游戏的基本系统与《虚伪的假面》、《两位白皇》一致。
■战斗部分的角色和地图全部将从原版的 2D 变成 3D 建模。
■连击、必杀技和协击的演出强化。
■剧情 CG 和角色立绘全部高清化。
■ 2D 背景全部重绘，开场动画画质大幅提升。
■ BGM 全部重新混音制作。
■追加以全新解释让剧本更吸引人的“特别扩展模式（スペシャルエクステンデッドモード）”。

故事背景

在某一个世界、在某一个大陆。生活着各种长有兽耳和尾巴的种族。

他们以村落的形式聚集起来生活，经营着朴素的生活，之后逐渐构成一个个国家。

故事发生在大陆东北边境，一个名为“亚玛由拉”的村落。

少女艾露露在路边救下了一名濒死的青年。

受了重伤的青年，在艾露露的照料下终于捡回一条性命。

然而他失去了一切记忆，过往的经历一概记不起来，艾露露为他取名叫做哈库奥罗。

哈库奥罗的伤势逐渐回复，也慢慢熟悉了村子里的生活。

虽然依旧会因为记不起自己过往的经历而困惑，但在帮助村民做了许多事之后，勤勉稳重的哈库奥罗已经成为村民们可以依赖的对象。

很快，村子迎来了收获期，村民们一年的努力终于将要得来丰收的回报。



但是这一消息被当地的藩主得知。为了夺取村民的丰收成果，他向亚玛由拉村派去了大量手下。

谁也没有想到，这一事件会成为一场足以让世界动摇的战乱的序幕。

©2018 Aquaplus

TIPS1：根据开发组当初的访谈，“《传颂之物》系列”在世界观设定上除了兽人特征之外，在服饰、文化和信仰方面融入了不少虾夷民族风格，制作人员在开发时反复出入图书馆，查阅了大量关于虾夷民族文化方面的资料。

人物介绍



哈库奥罗（ハクオロ）

CV：小山力也

本作的主人公，身负重伤、生命垂危之际被少女艾露露发现而带回了亚玛由拉村。在艾露露的照料下捡回了一条性命，头上戴着一个无法取下的面具，由于失去了记忆，过往的一切经历都无从得知，在身体恢复之后艾露露为他起了“哈库奥罗”这个名字。性格稳重理智，尽心尽力帮助村民们发展村庄。然而他的行动，也即将为世界带来巨大变动。



图斯库尔（トゥスクル）

CV：京田尚子

亚玛由拉村的村长，也是一位出色的药剂师，为艾露露救回的哈库奥罗提供了治疗。她是艾露露和阿露露的祖母，对于姐妹两来说是一位温柔而严厉的长辈，偶尔也会是愤怒和可怕的存在。



泰奥罗（テオロ）

CV：石川ひろあき

亚玛由拉村的村民，是索珀克的丈夫，有着一身健壮筋骨的好汉。性格豪爽、不拘小节，被周围人眼中是个非常可靠的男人。



艾露露（エルルゥ）

CV：柚木涼香

亚玛由拉村的少女，救下了倒在路边的主人公，并悉心照料他直到其恢复健康。长着兽耳和尾巴，礼仪端庄、家事万能、性格阳光且温柔，因而受到村民们的喜爱，只不过容易吃醋是其缺点。非常重视自己的妹妹“阿露露”。



阿露露（アルルゥ）

CV：沢城みゆき

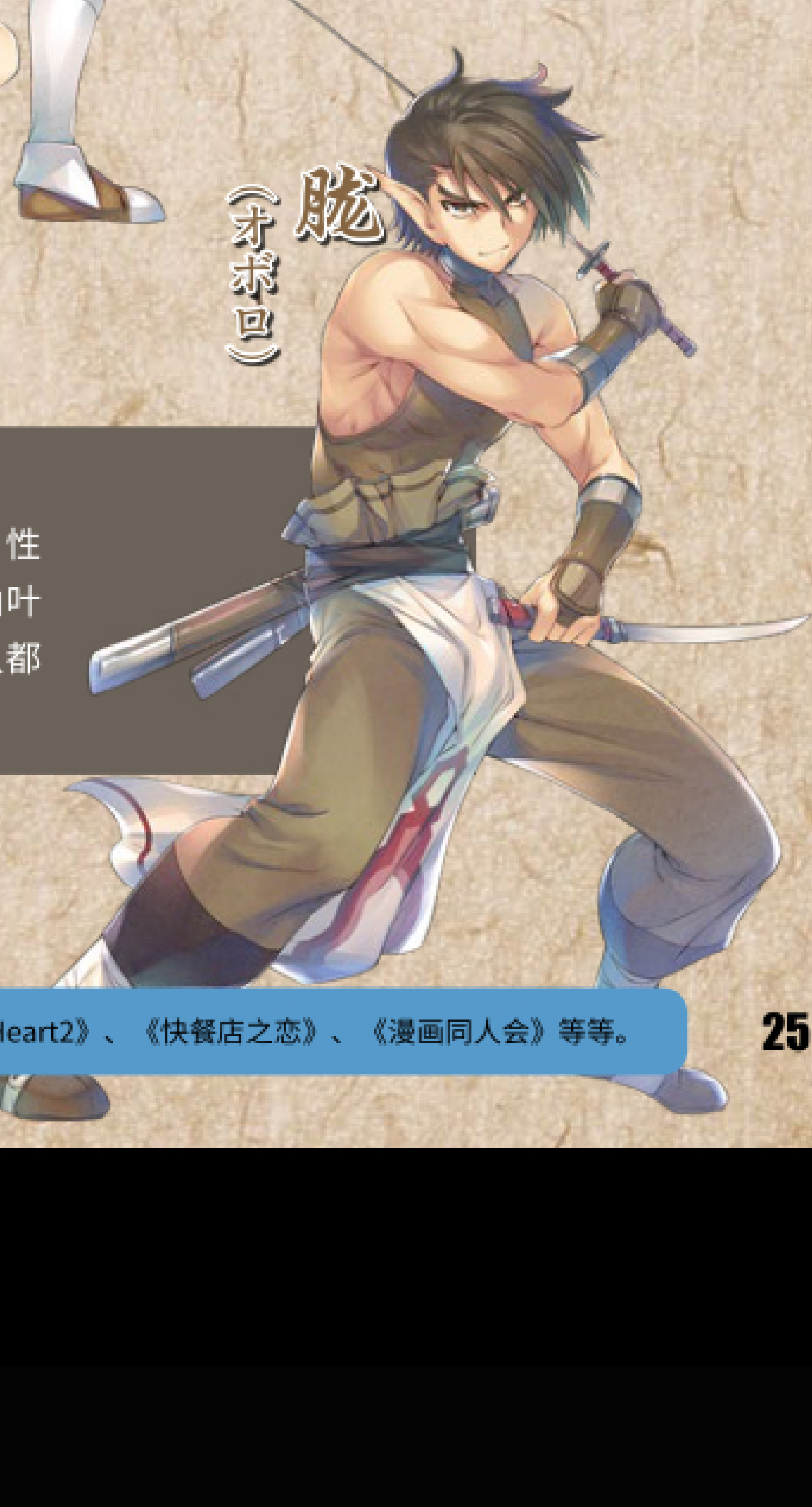
艾露露的妹妹，性格和姐姐正相反，是个害羞怕生的孩子，虽然说话做事时常不经考虑，但内在也有着小孩子般的可爱一面。拥有和动物沟通的特殊能力。



多利&古拉（ドリィ、グラァ）

CV：渡边明乃

胧的部下，是一对双子。经常二人一起行动，所思考的东西也几乎相同，外貌上除了眼睛的颜色之外很难找出差别，两人擅长使用弓箭，从内心敬爱着胧。



胧（オボロ）

CV：桐井大介

作为义贼而活跃的少女，性格直率、容易激动。对妹妹柚叶极端宠爱，对所有接近她的人都持敌视态度。



柚叶（ユズハ）

CV：中原麻衣

胧的妹妹，生来体弱多病，从小时候开始就失去了视觉。在周围的保护和关照下长大，由于哥哥溺爱的缘故而不谙世事。是一位纯洁无垢的温柔少女。

TIPS2：负责“《传颂之物》系列”角色设计的甘露树是所属于 Aquaplus 东京开发室的知名美少女游戏原画师，其代表作有《ToHeart2》、《快餐店之恋》、《漫画同人会》等等。

索珀克（ソポク）



CV：ゆきのさつき

泰奥罗的妻子，是一位性格豁达，值得依赖的女性。将艾露露等人视作家庭成员一般疼爱着。

卡缪（カミュ）



CV：钉宫理惠

宗教国家“欧卡米亚凯”的第二皇女，背后长着一对黑色翅膀，和姐姐“乌尔托莉”一同被人们所敬畏，实际上性格和善，是一位和谁都能立刻成为好朋友的少女。

乌尔托莉（ウルトリィ）



CV：大原さやか

宗教国家“欧卡米亚凯”的第一皇女,和妹妹“卡缪”正相反,背后长着一对白色的翅膀。有着充满善良和慈爱的心灵，被称为公主中的公主。时常挂念并担心着卡缪。

卡露拉（カルラ）



CV：田中敦子

擅长战斗的“吉里亚基纳”一族的女性，拥有常人难以企及的怪力，可以轻松使用巨剑。性格随意，喜好风雅，有着喜欢捉弄认真的人的恶癖。

藤香（トウカ）



CV：三宅华也

注重情义的“艾温库尔加”一族的女武士。是一位流浪于各地的佣兵。武艺高超，性格上时常会表现出过于认真或一本正经的地方。

贝纳威（ベナウィ）



CV：浪川大辅

位于亚玛由拉西面的国家“凯纳西柯鲁佩”的侍大将。是一位沉着冷静，重情重义的青年。作为枪术达人而为人所知，同时政务方面也非常开明，忠实地侍奉自己的主君。

努旺吉（ヌワンギ）



CV：吉野裕行

艾露露的青梅竹马，不过早已离开了亚玛由拉而生活，性格自负高傲。

库洛（クロウ）



CV：小山刚志

凯纳西柯鲁佩的武将，是贝纳威所率领的骑兵部队的副队长。是一位纯粹的武士，虽然言行方面有些粗暴，但其实是一个心思缜密，非常可靠的好汉。

TIPS3：本作已确定会发售繁体中文版，将由 SEGA 负责在亚洲地区的发行。繁体中文版预计将在 2018 年内发售。



萨桑提（ササンテ）

CV：大川透

努旺吉的父亲，是治理着艾露露等人生活的亚玛由拉周边的藩主。以专横的统治压榨民众，对各个贫乏的村庄征收重税。



卡姆恰塔露（カムチャタール）

CV：田口宏子

在花街经营居酒屋的女主人，有着美丽的容貌，被周围人视作大姐一般仰慕，也是贝纳威和库洛的旧识。

系统

本作主要的游戏系统和《虚伪的假面》与《两位白皇》一样，分为“剧情部分”（アドベンチャーパート）和“战斗部分”（シミュレーションパート），这两个部分交替进行来开展游戏的主线故事。剧情部分类似于文字AVG，以角色立绘＋对话文本的形式展开剧情，途中可以打听到能够前往的地点，根据前往地点的不同会发生各种各样的剧情。随着剧情的进展，玩家将会面临一场场战斗，此时就会进入战斗部分。下面就为大家简单介绍一下战斗部分的要素吧。



●连击

连击是各个角色的固有技能，除了攻击以外还有回复等效果。随着等级的提升，连击的段数也会增加，变得更加强大。连击时画面上会出现一个圆环，圆环会徐徐变小，在消失之前按下攻击键便能成功发动连击。同时在圆环变成最小的时候，时机恰当地按下攻击键的话，可以获得气力奖励。另外连击开始后，如果发动攻击时按住L1键，就能自动发动连击，对于不擅长这方面操作的玩家来说可以使用。不过使用自动连击操作的话，是无法获得气力奖励的。



●必杀技

角色达到一定等级之后就能习得必杀技，在气力达到100且成功发动之前连击的全部段数后就能发动，在发动必杀技时会有特殊动画特写。



●协击

随着游戏的进行，特定角色之间能够发动协力攻击，“协击”的最大特征是范围攻击和能够附加额外效果，是非常强力的技能。



●药术

随着游戏的进行，艾露露可以使用“药术”这个技能，用来回复我方的异常状态，或是给敌人追加异常状态等各种各样的辅助效果。不过药术的技能会有使用次数的限制。随着等级上升，也可以习得新的药术技能，或是增加药术技能的使用次数。



●术法

“术法”是术兵类型的角色可以使用的技能，具有远距离攻击和范围攻击的效果。术法技能也都有着使用次数的限制，随着等级上升，也可以习得新的术法技能，或是增加术法技能的使用次数。



●特性

“特性”是各个角色所持有的特殊能力，有些特性在初期就会拥有，而提升等级后也会习得新的特性。习得的特性在战斗中会处于常时发动状态。



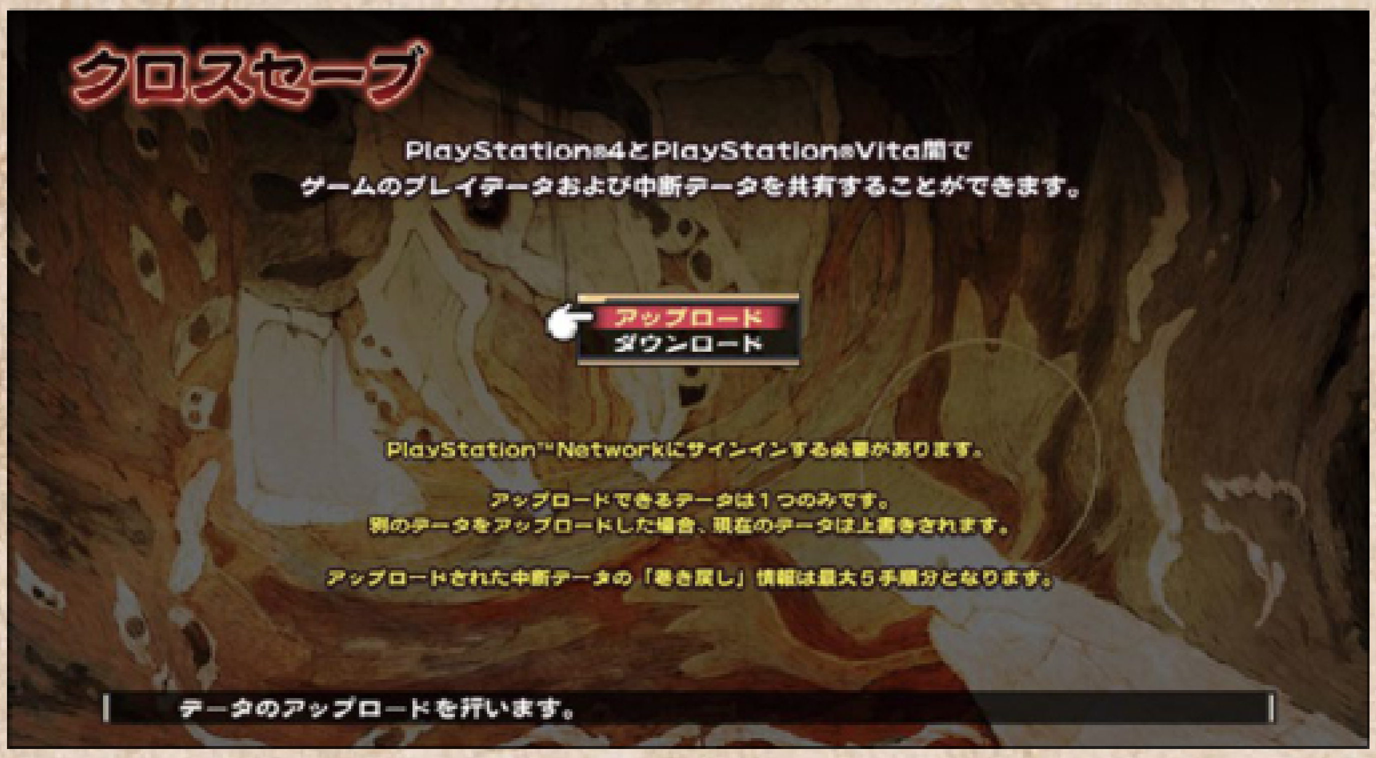
● 演习

随着游戏的进行，玩家据点中会追加“演习”这一功能，可以挑战演习用关卡，来赚取经验值或战利品。



记录共通（Cross Save）

本作 PS4 版和 PSV 版的游戏记录（包括过关记录和中断记录）是共通的，例如玩家可以在 PS4 版的主界面使用上传记录，再在 PSV 版的主界面使用下载记录，来实现不同平台版本之间的游戏记录共通。注意使用这一功能时必须登入 PSN 账号。



限定版

一款游戏的限定版可以说是谋杀粉丝们钱包的最好手段，而 Aquaplus 此次也为“《传颂之物》系列”的粉丝们准备了三大限定版，包括 Aquaplus 限定收藏盒（アクアプラスリミテッドボックス，29800 日元）、典藏版（プレミアムエディション，9800 日元）和三合一收藏盒（トリロジーボックス，15800 日元），三大限定版共通的同捆特典为原创 BD 动画《图斯库尔皇女的华丽日常》、原声音乐碟和设定画集，Aquaplus 限定收藏盒拥有最为豪华的独占同捆特典，包括由主人公声优小山力也书写以及角色画师甘露树绘制的特制扇子、柚木凉香亲笔签名的色纸、挂画、玩偶钥匙扣、茶碗等，购买方式也是最严格的，必须通过 Aquaplus 的官方网店进行抽签购买。而三合一收藏盒则额外同捆了《虚伪的假面》、《两位白皇》这两款前作，对于没有购买过前作而又有兴趣的玩家来说还是很有收藏价值的。


▲三合一收藏盒内容一览

传颂之物 斩

2018 日 4 月 12 日，在《传颂之物 致逝者的摇篮曲》发售前夕，在 Aquaplus 社长下川直哉的推特上，公开了“《传颂之物》系列”代号为“UTZ”的最新作品，而这款作品的正式名字是《传颂之物 斩》，它将是“《传颂之物》系列”首款动作游戏，预定发售的平台为 PS4，2018 年内发售。目前除了可以确定的情报包括《虚伪的假面》和《两位白皇》中的主角哈克、女主角久远、猫音、欧基等角色均会登场，制作人下川直哉表示将尽量让很多角色会有机会登场，人物建模将采用等身高的比例再绘制，而游戏的 3D 画面也将重新制作。主题曲仍然将由大家熟悉的 SUARA 演唱。除此以外本作尚无太多消息，今后有新情报公布的话我们也会第一时间和大家分享。



▼典藏版内容一览



国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：北山杉

春季来临，一众厂商也没歇着，为玩家陆续推出了一批大作，其中，《战神》新作当之无愧地成为了玩家心目中的首选。日前披露的评分也充分说明了这一作的优秀素质，想必不管是新老玩家都能玩得开心。但与外服热闹的游戏阵容相比，国行的表现却显得有些力有不逮，值得一说的新闻寥寥无几，希望经过“春困”之后，两大平台能够为我们国行玩家带来数量更多、质量更好的作品。

打造最“科幻”的驾驶体验
《反重力赛车 终极典藏版》推出免费VR版本

《反重力赛车 终极典藏版》日前发布了玩家期待已久的免费 PS VR 版本，这个为赛车竞速量身打造的 VR 版支持 Racebox 和 Campaign 模式，并增加了三款全新 VR 专用设备和空间音频，打造出了一个堪称完美的科幻驾驶体验。更难能可贵的是作为一款追求速度感的赛车游戏，本作的 VR 版并没有在帧数和画面上进行太多的妥协，制作出来的成品不但保持了原版的速度感，而且并没有让身处其中的玩家感到不适。如果你是一名 VR 爱好者，请一定不要错过这款游戏！

《反重力赛车》是一款反重力、开创新世代的快速战斗竞速游戏系列，拥有无与伦比的驾驶体验，配合宏大科幻的未来场景，玩家将享受到风驰电掣一般的速度感。《反重力赛车 终极典藏版》已于 2017 年 12 月 19 日在国服正式推出，售价为 249 元，作为一款老牌赛车游戏系列的合集，本作收录了《反重力赛车 HD 炽烈狂飙》和《反重力赛车 2048》游戏内容，囊括了 26 条双向赛道、46 艘独特的飞船、丰富的游戏模式和一些全新和经典的配乐。



下一个“头号玩家”就是你
Sony Expo 2018在成都召开，添田武人登台介绍中国之星计划



有“索粉狂欢节”之称的 Sony Expo 2018 索尼魅力赏于 4 月 13 日在成都来福士广场召开，索尼中国区董事长兼总裁高桥洋、索尼互动娱乐中国区总裁添田武人以及大家都熟悉的索尼公司董事长平井一夫都来到了现场，为媒体和索粉回顾索尼在上一年所取得的成就的同时，也对索尼在中国市场的未来做出了展望。

会上，玩家们熟悉的“五仁叔”——添田武人上台发言，他首先总结了 PS4 国行这三年以来所取得的成就，将 150 多款游戏带到了中国玩家的手中，不仅开拓了玩家群体，还为玩家提供了更多更方便的服务。与此同时他着重提到了“中国之星”计划，并表示索尼中国将会继续致力于培养中国游戏产业的人才，发觉更多具有潜力的游戏开发团队，并为他们带去技术、资金以及开发工具等方面的支持。有了好平台的支持，相信国内应该会涌现出一大批有志于投入游戏行业的人才。



拳无止境
《街头霸王V》入门版于3月30日在PSN国服发售

在索尼中国的努力下，在距离正式发售时隔两年后，《街头霸王 V》于 2018 年 3 月 30 日终于正式在大陆推出，而这也是“《街头霸王》”系列首次在华销售，这不管是对于这款老牌格斗游戏，还是系列老玩家来说都有着重要的意义。

本次在大陆发售的入门版包括原创人物及经典角色在内的 16 个初始人物，并且有三个模式可供玩家游玩，分别为故事模式、对战模式和训练模式。值得一提的是，本作仅支持离线游玩，无法进行联网对战，其他版本以及后续的季票信息还要等待官方今后的消息。本作售价为 199 元人民币。

“《街头霸王》”系列是一款经典的 2D 格斗游戏系列，诞生过春丽、隆、肯等一系列经典的游戏角色，《街头霸王 V》则采用了虚幻 4 引擎开发，在画面上达到了系列的最顶峰，除此之外一些老角色如查理纳什也会回归，喜欢格斗游戏玩家不容错过！







黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 阿特柔斯 ■出自《战神》
■Coser 六等星 ■插画 西达cida

游戏月旦评

超级机器人大战X
超级机器人大战X



PSV/PS4

[23]

■BNEI ■策略角色扮演
■2018年3月29日 ■中文版

游戏简介：本作是集结众多日本动画作品的“《超级机器人大战》系列”的最新作，游戏采用《机战 V》引擎开发，系统也基本沿用了《机战 V》的套路。新参战作品中既有《魔神英雄传》、《蓝宝石之谜》，又有《高达 G 之复国运动》、《BUDDY COMPLEX》这样的新锐作品。

·fans向 ·家庭悠闲 ·收集育成

优点
· 游戏系统成熟完善
· 战斗动画精美无比
· 魔神英雄传有亮点

缺点
· 和《机战 V》较类似
· 部分新机体设定敷衍

虽说是完全新作，但各方面都和一年前的《机战 V》比较类似，如果不是参战作品有较大出入，可以说是新鲜感不足。游戏系统更加完善，难度也进一步下降，一周目打下来就没有什么印象深刻的关卡。新参战作品中《魔神英雄传》整体表现最为出色，但其他新参战作品除了主角机外，其他机体的设定就相当敷衍。隐藏要素出人意料得多，不过实用性高的很少。总的来说在系列中算是中等素质的一作。



▲两大神机 Hi-ν 高达和夜莺在本作中均可加入我方。

广井王子的作品终于登上《机战》，可以说是一大进步。本作的战斗画面仍然保持了极高的质量和还原度，不过系统除了增加教条系统外全部照搬《机战 V》。游戏剧情是几个新参战作品加原创的拼凑，但处理不当显得有些杂乱。仅机体参战的大多数作品在剧情里没有十分亮眼的表现，让人有点失望。

虽说参战作品有《魔神英雄传》和《蓝宝石之谜》这样的童年情怀，但整体上《机战 X》的制作还是延续了自 Z3 之后的低成本保守风格，战斗动画的质量参差不齐，玩法也几乎没有太大改变，参战作品虽多但有大量凑数的机体角色，即使是作为新参作品的《G 复国》等也有比较明显的阉割，让人略不满。

VG评论 COMMENTS

弹哥哥 评《超级机器人大战 X》
登龙剑，这三个字就值回票价了，加上《魔神英雄传》剧情，满满的回忆，机战粉有得玩就很感恩了，希望继续出下去！

Invader 评《超级机器人大战 X》
系统没有创新，战斗动画大部分重制，难度一如既往的低，但买的就是情怀！

王权物语 君王之路
Regalia: Of Men And Monarchs



NS/PS4/XOne

[23]

■Klabater ■策略角色扮演
■2018年4月10日 ■美版

游戏简介：由波兰开发商 Pixelated Milk 开发的本作却是一款很有 JRPG 味道的奇幻作品，玩家将会扮演主角 Sonny，连同自己的姐姐和妹妹还有忠实的保镖格里芬一起努力重建自己家族那一度毁灭的城堡，找到新的伙伴，偿还签下的巨额债务，并最终走上成为君王的道路。

·二次元萌 ·策略战术 ·剧情派

优点
· 人物对话非常欢乐
· 剧情轻松有趣
· 高难度有挑战性

缺点
· 3D 建模颇为粗糙
· UI 界面反馈不足
· 有一定语言门槛

虽然是波兰人的作品，但其实这个游戏在神髓上颇有点 JRPG 的味道，人物走的是色彩丰富的可爱路线，但又不会显得过于萌豚向，剧情则非常欢乐，各种搞笑桥段并不显得生硬，但却笑果一流。**而游戏的策略部分则相对硬核，普通难度下的关卡就有一定的挑战性**，还有要求颇为苛刻的额外条件，达成后的奖励也颇为丰厚。但游戏在 UI 构造上显得功力不太足，另外没有中文是个缺点，幸亏游戏中的遣词造句比较平实，对英语水平要求不高。


▲虽然本作的画面看着很养眼，但是战斗部分还是蛮有挑战性的。

本作是一款轻松愉快的战棋类游戏，台词幽默，没有太多苦大仇深的剧情，对于角色的刻画尤为亮眼，丰富的配音提升了玩家的代入感。系统方面，本作在传统 SLG 玩法的框架上加入了丰富的战略战术要素，让玩家有了更多选择和思考的空间，总的来说是一款十分耐玩的作品。

本作的战棋部分做得不过不失，而且游戏节奏偏慢，但战斗地图不大，把一次探索切成几场小战斗是个不错的做法，在探索中玩家还会遇到各种随机事件。游戏还加入了经营部分，同伴事件的加入也增加了耐玩度。不过文字量大且没有中文，读盘也过于频繁。

STEAM评论 COMMENTS

陶森特的大火柴 评《王权物语 君王之路》
本作的剧本轻松愉快，没有什么大阴谋，也不用拯救世界。战斗方式是战棋，不过节奏明快。角色技能丰富，上手也简单。

皮球盒君 评《王权物语 君王之路》
第一眼给人的感觉确实是眼前一亮，经典的战棋玩法搭配上幽默风趣的对话，但略显粗糙的背景画面、过于简陋的装备系统，和复杂而鸡肋的辅助系统使本作不够出色。

战神
God of War



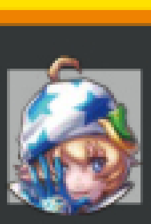
PS4

[30]

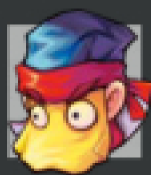
■SIE ■动作冒险
■2018年4月20日 ■中文版

- •视听盛宴
- •酣畅爽快
- •经典再续

“《战神》系列”时隔五年推出的重启之作，舞台从希腊转向北欧，奎托斯会与他的儿子阿特柔斯一起完成一场史诗般的冒险。本作较之以前的作品变化极大，但此次的变革非常成功，获得全球媒体的广泛赞誉。相信本作会是PS4玩家不可错过的佳作。

10 
就冲铁匠的满口脏话，必须给满分啊!
——几乎所有登场的人物都在言语上针对奎爷，六等星一边玩一边笑道：“真是无知者无畏啊!”

10 
优秀和惊喜之处已经多到难以置信的地步，本作势必成为次世代动作冒险游戏的新标杆!
——原本对新《战神》压低了期待度的余烬通关过程80%的时间都是张大嘴的。

10 
我和你们不一样，我打10分!
——《战神》的白金过程中没有找到任何扣分项，却有不少加分项，胜负师打出的10分是因为满分只有10分吧。



■60美元的《战神》光第一场和陌生人的战斗就值30美元!

确认过眼神，这是真·战神!

按照国际惯例，先说一句：本文无剧透，各位请放心食用。3、2、1、开始!

新《战神》是何等牛“哔”，想必各位已经听过很多很多。在4月12日评测解禁后，全球媒体“吹爆”，目前95%的平均分已然是封神级别，不仅仅是稳了，简直是“卖爆、玩爆、爽爆”!

一方面黄金眼一两千字说不清，另一方面想说得面面俱到，观点上也难免与其他测评重复。简单归纳一下，我眼中新《战神》的好，关键在于两点——改变与不变。

改变，很好理解，舞台的改变、视角的改变、系统的改变、战斗节奏的改变等等，这些都是游戏给予玩家最直观的变化。但恰恰是这些如今大家为之疯狂打CALL的变更点，却在不久前饱受质疑甚至是诋毁。新《战神》的游戏总监巴洛格在接受采访时说过：“比起恐惧，怀疑杀死的梦想要多得多。”害怕改变是人之常情，但自我怀疑却曾让《战神》的开发一度陷入最黑暗的时刻……值得庆幸的是他们挺过来了，并坚定前行，成就如此伟大的作品靠的是变革，而非又一次的自我重复。

这里只说两点，一个是奎爷的性格变化。为迎接新《战神》，我在不久前完整重温了前六部作品。作为一个悲剧式的反英雄，奎托斯人生最大的污点是弑亲和滥杀无辜，但“斯巴达亡魂”的暴戾我觉得主要归罪于奥林匹斯众神的阴谋，毕竟谁都在把这个完美的战士当枪使，可三代却将愤怒和仇恨处理到近乎失控。反观这一作奎爷隐忍、克制的形象，更像是制作团队对于过去的一种反思。“一念成佛，一念成魔。”身处异乡、掩埋心魔的奎爷，更显神性与人性。这一点其实是令人满意的。

还有一点是镜头语言的变化。我不认为一镜到底的表现方式是为了炫技，毕竟游戏镜头的架设肯定比电影要自由，说到底是“伪一镜到底”。但这样一来，镜头势必永远跟着主角，时间也必须是连续的，加不了闪回，也无法交待其他地点正在发生的事，感觉会以牺牲叙事为代价。事实证明，一镜到底为新《战神》带来的不仅是更强的参与感，而且也确实只用一条时间轴就讲了一个好故事。

一个原创的斯巴达战士可以巧妙融入整个希腊神话当中，并改写了所有人的命运，那么一个“卑鄙的外乡人（神）”当然也可以把北欧阿萨神族搅得鸡犬不宁。不得不佩服编剧的脑洞。

另外，我要很负责任地告诉各位，新《战神》的战斗和玩法就是它自己，一套非常独特的第三人称ACT系统，爽快、策略、难度控制都极具亮点。它和《黑魂》一点都不像，“抄袭”更是无从谈起。硬要说像，游戏中一些多层立体结构的地图有点《血源》的感觉，但这种非线性地图《战神1》的潘多拉神庙就已经玩得很溜了。相信真正玩过的朋友会有公正的评价。

关于不变，我真是有一肚子话想说，而且做为一个系列的老玩家，情绪上可能会更加“打鸡血”。但此时此刻却只能憋着，生怕说漏了什么，破坏了各位一周目的绝佳体验。这么说吧，重启的《战神》虽然是一款没碰过前作也能顺利玩下去的作品，但里头的情怀元素一样能让系列老粉醍醐灌顶、头皮发麻。

其实除了做攻略的同事，游戏发售前通关《战神》的还有老伙计纱迦，他和我说如果让他打分，9分肯定低了，但满分好像又高了。主要是这次的新《战神》好是好，但总觉得圣塔莫尼卡是“收”着做的，设了太多的悬念和伏笔。

我反驳道，这不是好事儿吗？你说是减分项，在我这儿反而是加分项。想像一下，有了这么漂亮的开局，这么高完成度的世界观和系统设计，玩家们就不用再等五年了。就算重启的《战神》开了个天坑又怎样？之前的《战神》用六部游戏还有官方漫画才补全了希腊篇的全部故事，北欧篇一作完结？不觉得暴殄天物么？这么炸裂的游戏，什么三部曲、外传、前传，巴不得能多来点儿，我能一直玩到五十岁，想想就觉得刺激！况且这次《战神》的内容那么丰富，没有戛然而止，只有惊喜连连。还没把游戏拆成一堆DLC来卖，真正的业界良心好伐!

然后……然后纱迦就被我说服了。同时他还补充到，在主机圈微交易盛行的今天，某些游戏在开箱子上动足脑筋，而这么高品质的《战神》到现在连个季卡都没公布。其实之前的《战神》也是如此，玩家都是一次投入畅爽全部，这一点能不能说是“节操”不变呢？

上一个把我震撼到脑内高潮的游戏是2013年父亲节发售的《最后生还者》。两者虽然都是老爸带娃，但《最后生还者》表现的是在极端末世环境下两个陌生人如何变得情同父女、生死相依；而《战神》则展现的是一位传奇战士对“神二代”熊孩子的严格教导与如山父爱。从2005年《战神》诞生起一路追随过来的玩家，现在最年轻的怕是也到而立之年了吧，若已为人父，在这款“训娃模拟器”中，应该能更真切地体会奎爷面对孩子任性、膨胀、疑惑时的良苦用心。

除了“老爸玩家”群体，我特别希望国内的游戏从业者们也能认认真真花上几十小时，完完整整地体验一遍这款五年磨一剑的新《战神》，一同来了解一下，什么样的游戏才是当今业界的标杆，什么样的团队才是技术、信念和专业精神的天花板!

这年头日本游戏厂商把游戏本体和 DLC 全部打包之后移植到其他平台的新闻可谓是屡见不鲜，前有《伊苏Ⅷ》、《闪之轨迹改》，后有《闪之轨迹Ⅱ 改》，这种形式也就和欧美厂商在游戏发售一年之后推出个收录了资料片和 DLC 的“黄金版”、“特别版”之类的行为差不多。在这样一个时代背景中又加上“《光明》系列”久久未有新作情报的这段日子里，SEGA 宣布要将《光明之响》移植到 PS4 上倒也算是情理之中意料之外。这次将为各位简单介绍一下本作的系统以及 PS4 版里新增的要素等。

文 秋沙雨 美编 Juxi



PS4	
光明之响 龙奏回音	SEGA
シャイニング·レゾナンス リフレイン	角色扮演 / 中文版
2018 年 3 月 29 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 348 港币	

键位说明

键位说明

●探索时

键位	功能
○	确定、对话
×	取消
□	（在城镇里）注视
△	切换地图显示/（剧情时）隐藏文本框
方向键	选择项目
方向键↑	（在野外和迷宫里时）作战指示（全体）
R2	打开委托笔记

键位	功能
R1/L1	切换类别、原野聊天选项
L2+右摇杆	视角拉近/拉远
左摇杆	移动
×+左摇杆	冲刺移动
右摇杆	转动视角
R3	重制视角
按下触碰板	打开世界地图
OPTIONS	打开/关闭菜单、选择跳过事件

●战斗时

键位	功能
○	一般攻击
×	闪避/（龙化时）冲刺攻击
□	防御/精准防御/（龙化时）后垫步攻击/（龙化时·第二形态以上）甩尾攻击
△	（龙化时）崩解攻击
方向键↑+○/×/□/△	作战指示（全体）
方向键←↓→+○/×/□/△	作战指示（指定角色）

键位	功能
L1+○/×/□/△	原力技
L1+R1	龙装变化
R1	使用B.A.N.D
R2	锁定敌人/接触锁定
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
OPTIONS	打开菜单/暂停

PS4版的变化

●游戏画面全高清化（1080p），帧数提升至 60 帧。

●收录 PS3 版所有 DLC，部分会随着不同角色入队而加入道具栏，部分要随着流程进行解除一些设施的使用条件后才能获得。

●追加副歌模式。

●调整第 1 章 BOSS 战的强度；调整亚格南和雷斯提入队时剧情战斗的强度。

●调整琳娜在战斗里会使用近战普通攻击的 AI 问题。

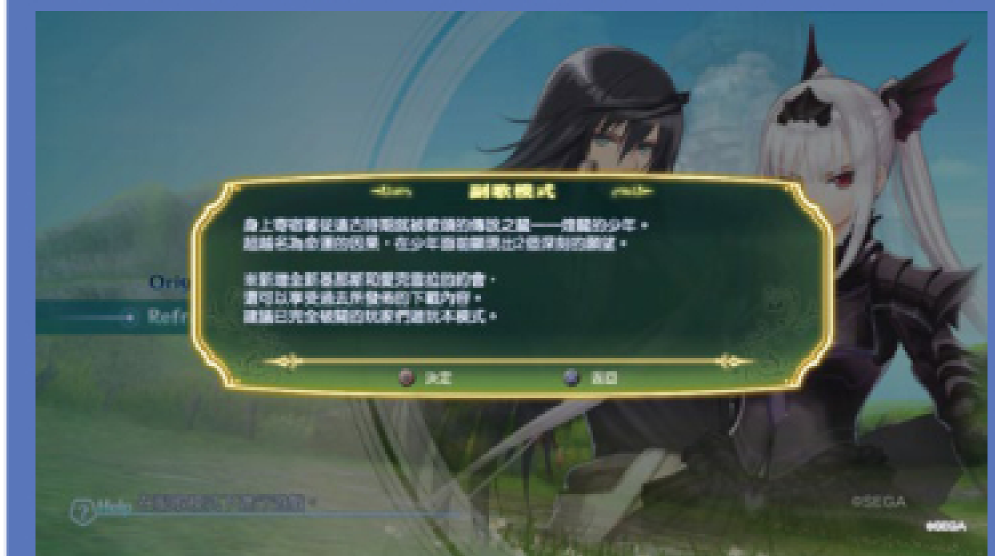
●能够在委托页面确认委托的报酬和之前是否达成过等等。

●可以关闭弗洛玛吉的战斗提示语音。

开始游戏

进入游戏后可以选择“原创模式（Original）”和“副歌模式（Refrain）”。“原创模式”的内容和 PS3 版基本相同，而“副歌模式”则追加了基那斯和爱克雪拉的内容。

选择完模式之后就会开始选择难度，有休闲（Casual）和标准（Standard）两种难度，本作的奖杯和难度没有关联，所以各位可以根据自己的操作水平来选择难度，在游戏开始后也能够在系统菜单里进行更改。



地图探索

在城镇或者野外探索的时候按住 × 键就可以进行冲刺，加快移动速度。

城镇或者野外在经过昼夜更替之后会刷新探索点，在游戏里的部分素材只能通过探索点才能获得。

打开野外地图能够看到当前地图上敌人的分布情况，不过探索点和宝箱不会在地图上标注出来，还需玩家自己进行探索。

在野外移动期间，画面的左下角有时候会出现队伍之间的对话或者需要让玩家选择选项来进行的对话，这些对好感度没有影响，纯粹是让玩家在跑地图时没那么的枯燥。



在本作里还有着天气的设定，不同的天气里野外出现的敌人种类和采集点的道具也会产生变化，在马尔加和史黛拉对话就能够在她那里查看天气预报。

城镇

海楼都市马尔加是玩家游戏期间的活动据点，在城市里可以进行物品的买卖、接受和汇报委托、预测天气、对龙刃器进行调音、进行魔法书迷宫的探索等行动。

想要让悠玛和其他队友约会的话也只能在马尔加里进行。

音律



之外还能够通过将龙谱交给莱尔的形式来提高音律的熟练度，不同的音律所要求使用的龙谱种类也不一样。

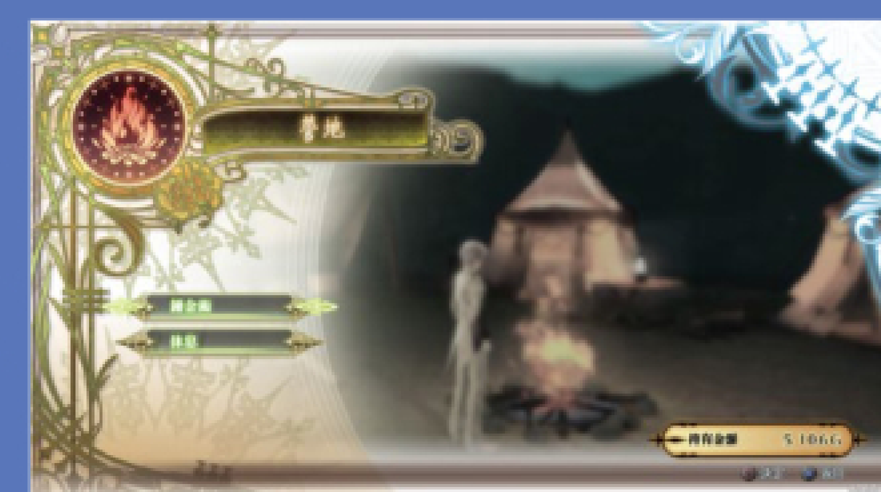
在调音工坊或者系统菜单里可以装卸武器的技能断片，通过购买、地图探索或者炼金可以获得技能断片，每个音律可以装备的技能数量不同，同一音律的不同等级阶段中的技能上限数量也会有所变化。

在第 2 章里可以在马尔加城中莱尔的调音工坊对队伍角色的武器进行调音，简单来说就是更换武器的音律，每个音律都有不同的数值侧重方向和效果，获得方法也很多。音律可以通过战斗来不断升级，从而提高该音律的数值增长率，除此



营火点

野外各大地图里都能够找到营火，调查营火之后就能够在营地里休息，回复 HP 和 MP，同时还能触发和同伴们的夜晚事件。



晚上调查营火的话还能够进行炼金，有时候缺少回复品时可以通过这种手段来补充。

随着剧情的进行，马尔加的商人丽丝萝蒂会固定出现在营火点里，到时候可以通过她来进行装备和回复品的补给工作。

夜晚事件





当队友在队伍里战斗次数达到一定程度，累积起好感度之后，就能够在营火点或者马尔加里对他们进行“注视”，如果成功的话他们的头上会多出一个弦月的气泡，之后再调查营火或者前往海猫亭进行休息，到了晚上就能够触发和该队友的夜晚事件。

夜晚事件分为有选项和没选项的两种，没选项的无法增加好感度，不过能够让玩家看看剧情，有选项的又分为有增加好感和无增加好感的两种，后者无论选择哪个选项都无法增加和对方的好感度。

夜晚事件结束之后好感度又会恢复到初始值，这时候要继续通过战斗或者通关后使用道具来积累好感度，基本上 10 场战斗就能够触发 1 次夜晚事件，所以平时跑地图打杂兵的时候交换使用队伍角色是比较有效率的方法。



除了基那斯和爱克雪拉之外的其他队友都有夜晚事件的人格特质，所以为了奖杯，玩家也得不停地刷夜晚事件才行。

M.O.E.S

在每个章节开始后的马尔加里或者是夜晚对话中，有些时候会弹出需要玩家进行选择的选项，选项共有 3 个，并且有时间限制。在马尔加和队友对话后出现的选项如果选择正确的话，除了能够提升角色的好感度之外，还能从他们那里获得额外的道具。夜晚事件的选项则是会增加好感度，当然正如上文所说，部分事件里的选项全都没有增加好感度的效果。

选择不同的选项后角色会做出不同的反应，除了 3 个选项各有一种反应之外，等待时间结束也还会有其他的对话出现。



约会





约会的方法是将对方带到地图上有“!!”标示的地点，期间的对话没有任何选项，纯粹是对话剧情而已。在约会的最后会触发特殊剧情，当和同一个角色约会了 4 次以上之后，从第 5 次约会开始，最后的特殊剧情就会一直重复相同的对话，这时候就表示该角色已经达成了可以触发角色结局的条件。

需要注意的是，一次能够进行约会约定的角色只有一人，如果在接受了其他角色约定的前提下和另外角色进行约会的约定，那么玩家就必须选择是否要取消和前一位角色的约定。不过不用担心，取消之后在下一次夜晚事件里又能够再次和对方进行约定，把握好时机就行了。

在进行夜晚事件的时候，如果队友的好感度足够高，那么在对话的最后就会触发约会的邀请，答应邀请之后，在马尔加的期间对方的头上会出现一个爱心图案的气泡，这时候去注视对方就能够进行约会。

委托

玩家在马尔加里有时候能够从 NPC 或者队友们那里接受委托，委托内容分为交付道具和讨伐魔物两种，而委托类型分为仅限一次的委托和可重复进行的委托，前者的报酬基本是和强化内容有关（例如获得新的音律、新的人格特质或者增加炼金时可以炼成的道具种类），后者则基本是把素材或者金钱作为报酬。

同时可接受的委托数量没有上限，所以在回到马尔加时看到有新的委托的话不妨去将它们接下，毕竟多多益善。

按下 R2 键能够打开委托笔记，观看目前已接受委托的进度，已经完成的委托图标会多出一个“√”，回到马尔加时小地图上委托人也会以相同的图标标示出来。



人格特质与羁绊





在主线和支线、委托、夜晚事件以及约会等剧情里，可以获得队伍角色的人格特质，人格特质代表着各个角色的个性和特征，而装备不同的人格特质可以在战斗里触发与队友的共鸣效果。效果的对象主要是相邻的角色，玩家可以在羁绊关系图页面按下□键调整各个角色的位置，以便在战斗里获得最大的共鸣效果。

需要注意的是在战斗里无法更改人格特质和羁绊关系图。

遇敌



在野外和迷宫里可以看到四处徘徊的敌人，这时候以不同的形式与它们进行接触的话就会以不同的效果来进入战斗。

“优势遇敌”是在完全没有被敌人发现的情况下进入战斗，这时候敌人在战斗开始的数秒内无法行动，我发就能够先发制人。

“劣势遇敌”则正好反过来，当被敌人接触到背后的情况下进入战斗时，我方的队伍在战斗开始的数秒内就无法采取任何行动。

如果在地图上同时与 2 个敌人进行接触的话，那么就将会在同时面对 2 波敌人的情况下进入战斗。



战斗

本作的战斗形式用简单易懂的文字来描述的话就是“传说”风格，就地进入战斗、强调动作性的战斗方式、普通攻击回复MP、BPM量表等，玩过《传说》作品的玩家应该都会有不小的既视感。



●普通攻击和崩解攻击

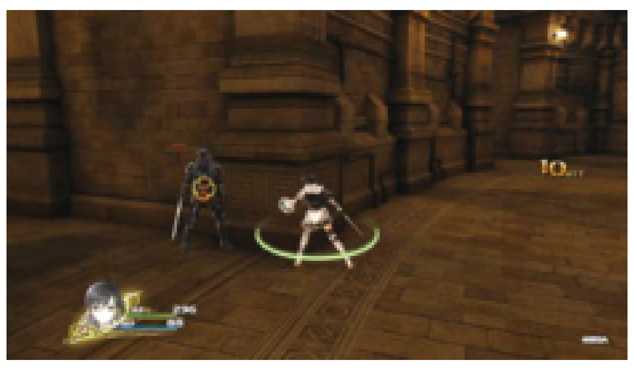
普通攻击和崩解攻击都能够回复MP，普通攻击1次回复1点MP，崩解攻击1次回复2点MP。

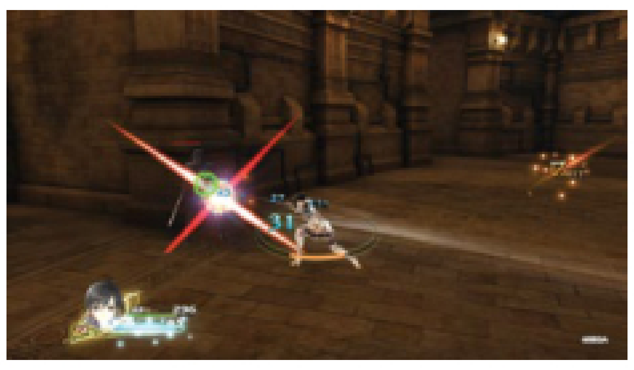
在敌人进行防御、蓄力、咏唱或者陷入倒地状态时，按下△键使用崩解攻击能够一口气削掉敌人不少崩解耐性，耐性只能通过肉眼判断。在敌人的崩解耐性被打掉不少的时候，它们身上就会出现红色的盾牌图标，之后等到它们再次进行防御、蓄力或者咏唱的时候发动崩解攻击，很大概率能够让敌人进入崩解状态。在崩解状态下敌人无法行动，而且防御力会大幅度下降，这时候便是攻击的好时机。

●AP（行动点数）

使用普通攻击、崩解攻击或者回避的时候，操作角色身体周围的圆弧槽——也就是AP槽会减少，减少到极限后就无法进行以上动作，这时候只能通过待机或者是使用原力技来等待AP回复。

此外，在进行防御的时候不会消耗AP，但是同时也无法自动回复AP。





●原力技

消耗MP就能够发动强大的原力技，在战斗里玩家能够通过按键来使用的原力技有4个，分别以L1+○/×/□/△的键位来使用，使用原力技期间角色的AP会进行回复，所以普通攻击/崩解攻击配合原力技的战斗方式便是本作战斗的基本节奏。

在战斗里可以通过打开菜单来更换原力技。



指示

在野外或者是战斗里，按下方向键↑的话就能显示出指示菜单，这时候按下对应按键就能够给队伍所有人下达指示。

而在战斗里，按下←↓→键的话可以依次对第2位、第3位和第4位队友进行作战指示。



龙装变化

主线进行到第2章开始，在操作主角悠玛的时候就能够同时按下L1键+R1键来发动龙装变化，使悠玛变身成龙来进行战斗。

在使用龙装变化期间，煌龙的能力参数会大幅度提升，攻击行动也完全不同。同时同伴里的龙装骑士们能够获得原力技MP消耗减轻等效果。

不过在进行龙装变化期间悠玛的MP会不断下降，当MP将至0或者在MP所剩无几的情况下采取攻击的话，煌龙就会进入失控状态，这时候它就会无视敌我地来进行攻击，同时操作角色会切换成队伍的第二人。在进入失控状态之前可以再次按下L1键+R1键来解除龙装变化，或者在失控期间通过发动B.A.N.D来将它安抚下来。



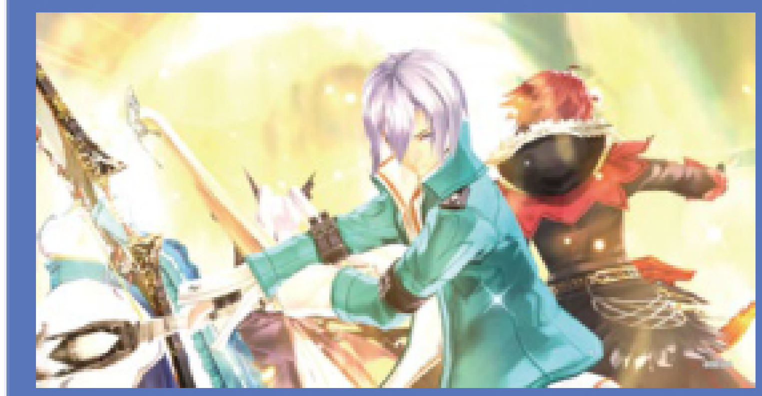


B.A.N.D

在第2章后半能够解锁“B.A.N.D”系统。

在开战前可以在菜单里选择B.A.N.D的主奏，不同的主奏能够使用的曲目以及所能发动的效果都有所不同。

发动B.A.N.D的必须条件是画面左边的BPM量表积攒了1格以上（满值为3格），BPM量表可以通过战斗来积攒。而在发动B.A.N.D之后，BPM量表会渐渐减少，在发动期间结束战斗的话，BPM量表会保持最后的状态保留下来，而BPM量表用完之后就会强制解除B.A.N.D。



B.A.N.D还会给煌龙带来其他的附加效果，在发动B.A.N.D期间，煌龙的所有攻击都会附带崩解效果，而且MP消耗完也不会失控。



逃走

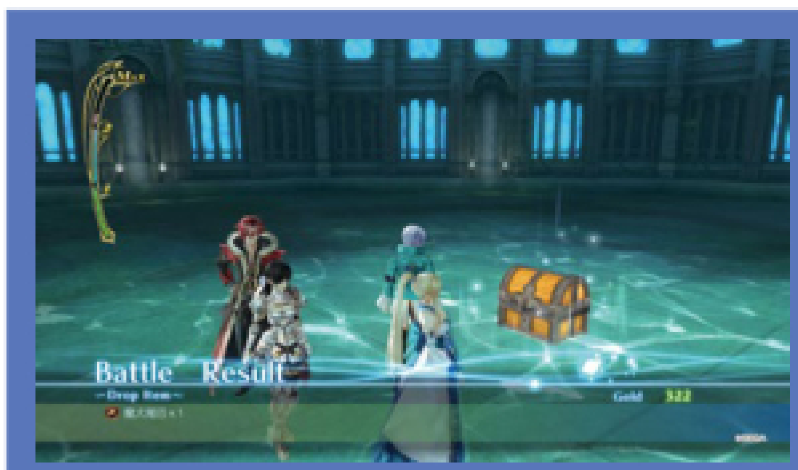
当战况处于劣势的情况下，可以选择沿着战场边缘向外跑，这时候画面上方会出现累计槽，槽满的时候就能够成功逃离战斗。



艾芙丽蒂的魔法书



进入第3章之后就能够触发魔法书的事件，和艾芙丽蒂对话之后能够进入到对应的迷宫里进行战斗，在需要收集部分素材而地点实在是太远的时候，利用魔法书的迷宫来刷怪便是最好的捷径。



魔法书的迷宫等级是以队伍的平均等级为主，而进入迷宫之后无法更改队伍的后备角色，所以建议在利用迷宫刷素材的时候每次都更换队伍角色，以便保持等级的平衡。

在打倒敌人或者是一些剧情里能够获得“徽印”，进入迷宫前可以给迷宫装备3个徽印，徽印的种类和稀有度能够提升迷宫的阶级，而且还能让该迷宫里出现的敌人种类、特殊效果、迷宫等级等都产生变化。通关迷宫需要打倒最后一个房间里形同BOSS的“歪曲者”，打倒它之后原地会出现报酬的宝箱，迷宫的阶级越高，宝箱的报酬也就越好。

顺便一提的是，PS3版里爱克雪拉和基那斯的DLC剧情也是通过给魔法书装备徽印的形式来进行的，不过要求等级固定为100，建议在通关之后再去挑战。

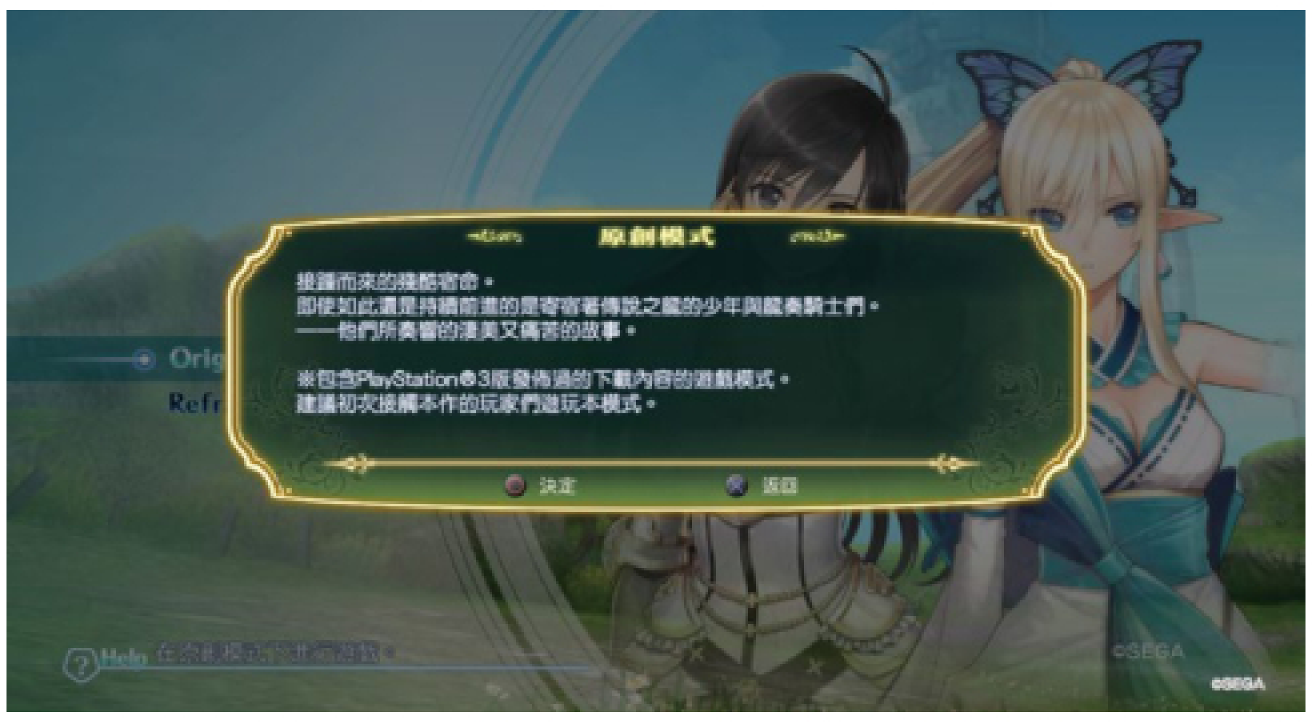
如果中途想要退出的话，可以在道具菜单的最后一项分类里使用“魔法书罗盘”就能够瞬间脱离。

推进剧情

原创模式和副歌模式

原创模式和副歌模式的主线流程相同，最大的区别在于，PS3版里只能在DLC剧情通关后才能操作的基那斯和爱克雪拉从副歌模式的第2章开始就会处于全程在队伍里的状态，不过两人的入队不会给主线剧情造成影响，有时候甚至会发生“玩家操作的基那斯与BOSS基那斯进行对战”的神奇场面。

由于本作没有周目继承要素，而奖杯里又有一些是副歌模式限定的奖杯，所以建议直接以副歌模式开始游戏，毕竟队伍里多两个人在游戏初期会轻松很多。



主线进行方式

虽说是一款JRPG，不过本作的地图和迷宫可谓是“一目了然”。有时候做委托或者练级后想不起主线的进度，那就按下触碰板打开世界地图，在地图上会以“!”的气泡框标示出玩家接下来的目的地。

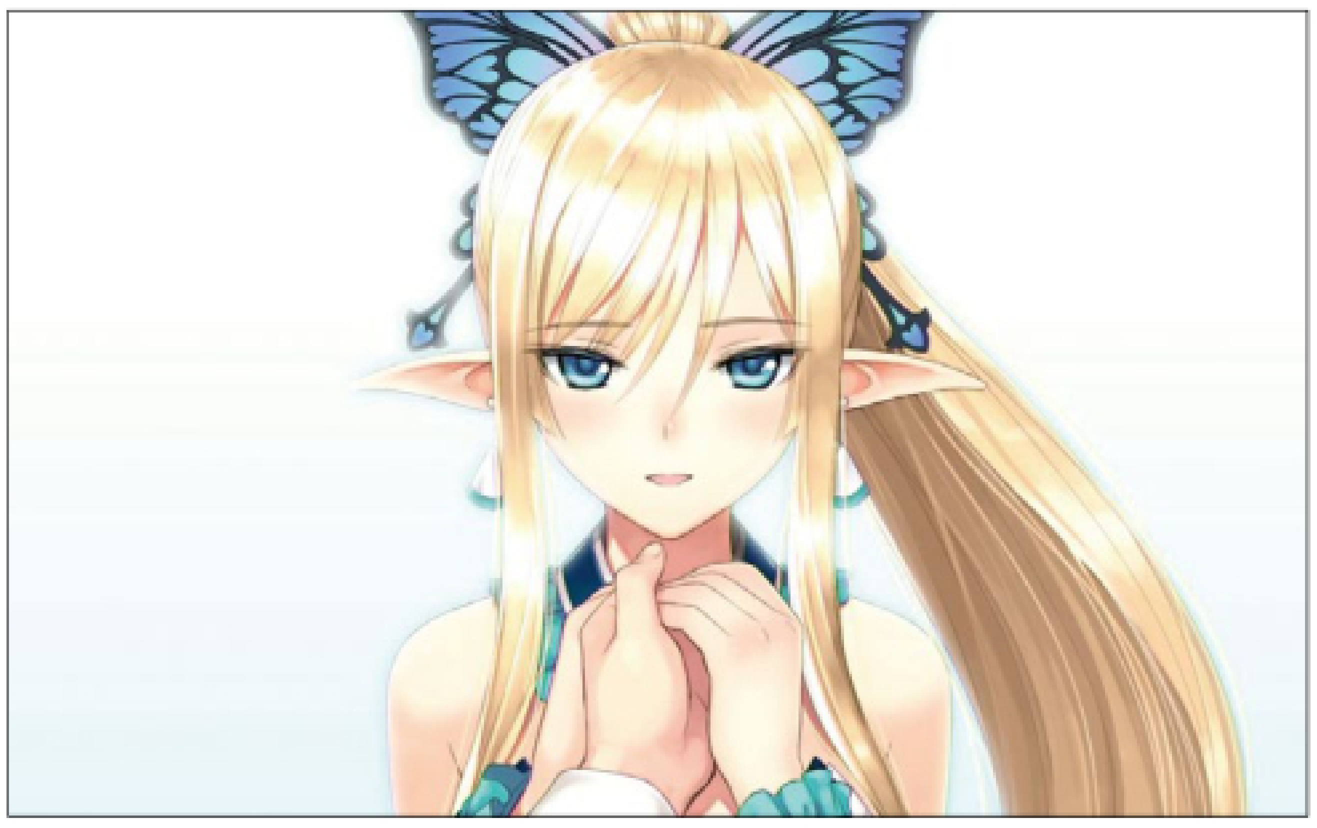


抵达目标地点的地图之后，靠近触发剧情或战斗的范围才会触发事件，在此之前玩家可以利用空闲时间来对自己的队伍进行调整。

角色结局

在第 8 章最后前往最终迷宫前对约会过 4 次的队友进行“注视”的话就能够在打倒最终 BOSS 之后观看角色结局。而在通关之后系统会提示玩家进行通关存档，读取通关存档能够回到最终 BOSS 战前的时间点，这时候就能够去走其他角色的结局了。

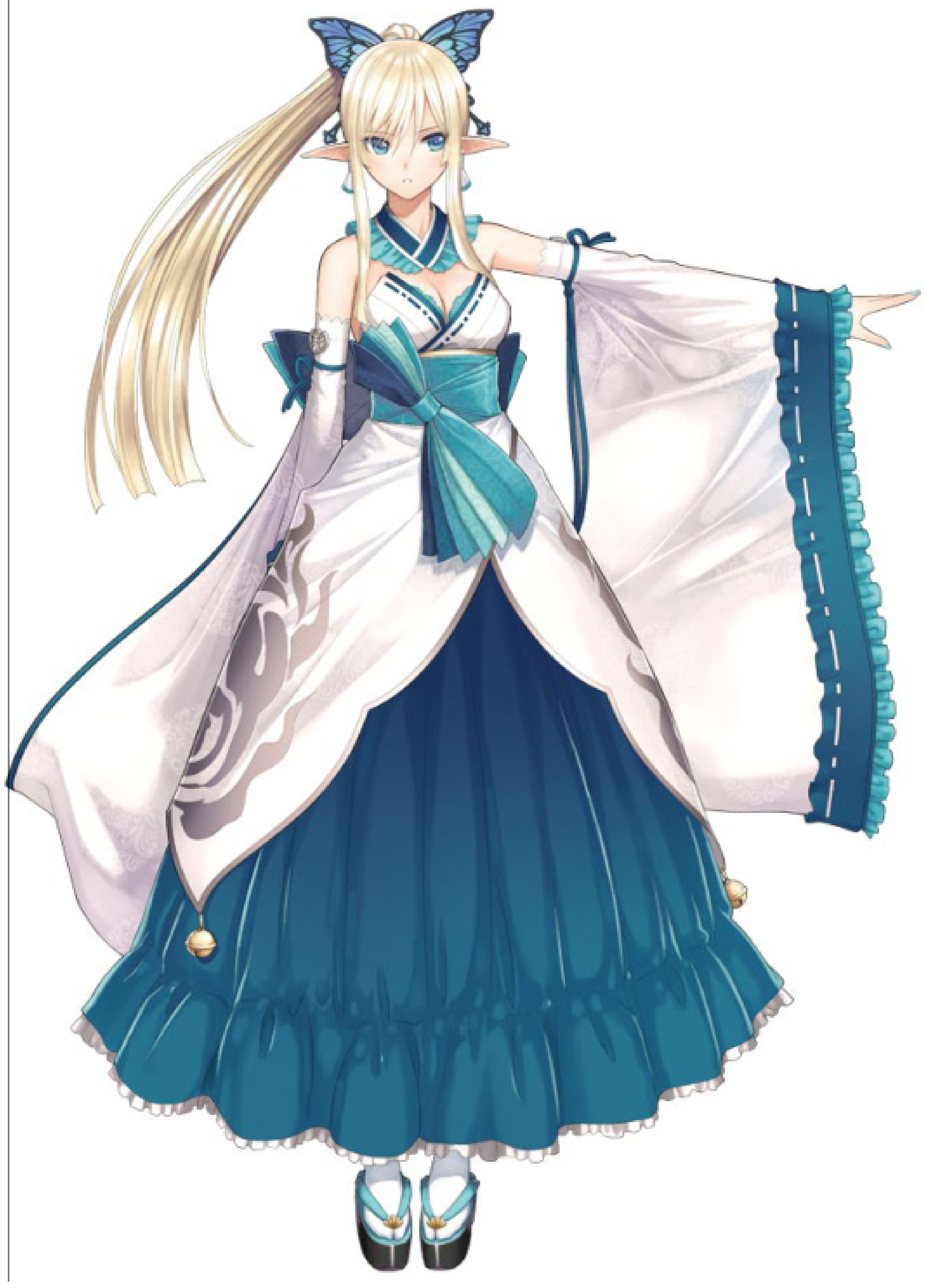
如果好感度不够的话可以到丽丝萝蒂的商店购买提高角色好感度的道具，售价均为 10000G，使用方法为对角色进行“注视”，每天能够送 1 个，等好感度足够高的时候会触发夜晚事件和约会，结束之后继续重复作业。金钱不够的话可以到魔法书的迷宫里去刷刷，因为除了爱克雪拉和基那斯以外角色的人格特质有不少是在夜晚对话和约会后获得的，所以不建议使用 S/L 大法。



奖杯列表

杯种	名称	内容
白金	光明之响 龙奏回音	获得除该奖杯之外的所有奖杯
银杯	亚尔夫海姆的探索者	收集了200种素材
铜杯	踏遍全岛！	去过所有的地图
铜杯	练金爱好者	精练50种道具、技能断片
铜杯	伟大的精练	精练稀有的技能断片
铜杯	回响於世上的旋律	收集了所有的音律
铜杯	龙奏巨匠	其中一个音律升到了最高位阶
铜杯	阿斯托利亚的骑士	初次战斗胜利
铜杯	龙奏骑士猛进！	打倒了500只魔物
铜杯	龙奏骑士奋起！	打倒了1000只魔物
银杯	龙奏骑士觉醒！	打倒了2000只魔物
银杯	命中数制造机	命中数达到了99次
铜杯	B.A.N.D成员	第一次使用了B.A.N.D
铜杯	我们都是主奏！	让所有角色担任过主奏并进行了B.A.N.D
铜杯	龙魂继承者	第一次进行了龙装变化
铜杯	龙啊，镇静下来吧	安抚了失控的龙
银杯	Trance Form LIVE	进行龙装变化并战胜的次数超过了100次
铜杯	神速指挥家	发生了10次优势遇敌
铜杯	进击的旋律	在无伤的状态下获得战斗胜利
铜杯	全休止符	在我方有成员处于无法战斗状态的情况下获得战斗胜利
银杯	虎背龙腰	任意一位同伴的等级达到100级
铜杯	崩解首击	第一次使敌人崩解
银杯	崩解节拍音	使正在格挡的敌人崩解了30次
银杯	崩解环场音	使正在咏唱的敌人崩解了30次

杯种	名称	内容
铜杯	共鸣强音	发生了30次共鸣
铜杯	原力技混合曲	使用了100次原力技
铜杯	盯上了你	打倒了稀有的怪物
金杯	献给宿敌的镇魂曲	打倒了所有稀有的怪物
铜杯	月下序曲	通关第1章，流程奖杯
铜杯	龙奏骑士练习曲	通关第2章，流程奖杯
铜杯	灵魂追想曲	通关第3章，流程奖杯
铜杯	金色回响奏鸣曲	通关第4章，流程奖杯
铜杯	悖叛神剧	通关第5章，流程奖杯
铜杯	绝对强者狂想曲	通关第6章，流程奖杯
铜杯	妖精们的哀歌	通关第7章，流程奖杯
银杯	七色光辉协奏曲	通关第8章，流程奖杯
铜杯	所谓的恋爱	达成了雾香结局
铜杯	高贵的情侣	达成了桑妮雅结局
铜杯	请多指教啦夥伴	达成了亚格南结局
铜杯	拯救人们的战斗	达成了雷斯提结局
铜杯	彼此的幸福	达成了玛丽安结局
铜杯	姐姐的教育	达成了琳娜结局
铜杯	成为双璧之人	在副歌模式里达成基那斯结局
铜杯	小小的恋爱序曲	在副歌模式里达成爱克雪拉结局
铜杯	两人独处的对话	第一次触发夜晚事件
铜杯	初次约会	第一次触发约会事件
银杯	知彼知己	取得了100个人格特质
银杯	Wheel of Fortune（命运之轮）	完成了爱克雪拉和基那斯的EX剧情后达成两人的结局，然后和艾芙丽蒂对话



文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持
纱迦

应该说，在《战神》的媒体评价解禁前，不少玩家对其素质还是有担忧的。结果看到一致好评的局面后，不仅游戏预定量直线上升，而且PS4的销量也连带疯涨。如果你还没有购入PS4，那就不要再等了！另外记得给《战神》配个好的电视！



▲近两年市场上还出现了NDS系列的“断头机”来体验GBA游戏，甚至还有将NDS主板装进GBA SP机壳里的机器，神通广大的JS让我们见识了无所不能的改造。

价格行情

——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550元
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1590元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：虽然任天堂在去年推出了N2DS LL来延续3DS主机的生命周期，不过进入2018年以后，3DS主机上并没有值得期待的游戏大作，这导致3DS主机也被很多玩家当作了怀旧平台，不少玩家在入手主机后，期待“一机通吃”，用3DS玩遍3DS、NDS、GBA时代的所有游戏。就目前来说，3DS如果想要玩NDS游戏，在B9S上是不能实现的，玩家还需要额外再购买一张支持3DS的NDS烧录卡才可以，比如早期的Gateway用来破解的红卡便是NDS烧录卡，当然现在这种烧录卡并不贵，各种“山寨R4”只需要30～40元便可搞定，再搭配上TF卡就能畅玩NDS游戏了。至于GBA游戏，在3DS上目前只能通过模拟器来实现，不过由于机能的限制，老版的3DS很难做到流畅运行，所以使用模拟器的必备前提一定是N3DS系列主机，玩家可以搜索GBA VC、gpSP来下载不同版本的模拟器体验。当然如果资金富裕的话，更推荐玩家购买翻新的GBA SP来怀旧，要追求性价比的话翻新的NDS也可以考虑，手感上要比GBA SP更好，价格上也更有优势，这样再搭配一张专用的GBA烧录卡，更能体验出那种原汁原味的感觉。另外，最近也有不少玩家反映，很多吃灰已久的3DS突然就不能开机了，症状为按下开关后蓝灯亮起后之后便熄灭，屏幕无反应。出现这种情况的原因在于破解的3DS无法识别到引导系统，问题就出在SD卡上，如果你之前没有对LUMA系统进行过升级或者刷机，只是放久了出现这样的问题，最简单的办法就是拔下SD卡吹吹土，再插入就可以了，有条件的话还可以用酒精擦拭一下SD卡的金属片，95%的无法开机都可以这样解决。剩下的那部分主要是由于LUMA系统出了问题，需要重新下载系统拷贝，或者是再检查一下SD卡中是否有boot.firm，没有的话下载后即可，如果是因为升级造成的，可以把SD卡中的boot.firm.bak改名成boot.firm，并替换，即可正常开机，具体的问题玩家根据自己的情况解决即可。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550元
N2DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1350元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

XBOX ONE 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，1TB，白色）	2049元
	总计	2049元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：本月Xbox One国行版迎来了大促销，从4月3日至30日，在京东上购买Xbox One主机，满1999减200元，即官方2249元的定价，实际到手只有2049元，狗年限定版主机也只需要2099元，性价比十分高，对比港版主机，还要有很多的价格优势，至于Xbox One X，行货依然是3998元的价格，没有随着Xbox One S一起促销。当然，如果你想选择Xbox One X的话，从售价上考虑更推荐美版主机，不到3500元的价格，还是要更超值一些。综合来看Xbox One S由于在国内的受众面不高，并且认知度和PS4相比存在一些差距，所以微软在国内也取消了500G版本的主机，只出售1TB版本，并且频频促销，其实还是利于核心玩家的，对于购买Xbox One S来说，我们还是更推荐国行。当然如果你为了XBOX Live更方便要选购港版主机，切记要检查一下三码合一，在主机包装箱的底部的CONSOLE SN，主机机身的背面Senal Number，以及系统界面的序号，三组数字应该保持一致，有条件的话还是在线下试机，更能发现问题一些。



主机包装箱底部　主机机身背面　系统界面显示信息

▲三码合一依然是购买主机必要检查的部分。

主机及主要周边参考价格

Xbox One S（国行，1TB，白色）	2049元
Xbox One S（港版，500G，白色）	1750元
Xbox One S（港版，1TB，白色）	2150元
Xbox One S（港版，500G，白色，带Kinect）	2780元
Xbox One S（港版，1TB，白色，带Kinect）	3080元
Xbox One X（国行，1TB，黑色）	3998元
Xbox One X（美版，1TB，黑色）	3450元
Xbox One X（港版，1TB，黑色）	3850元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元

PS4
购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：本周国内的 PS4 市场和之前基本一致，主机维持在官方售价的水准，再加上五一假期和近期热门的《战神》即将登场，相信 PS4 主机在未来一个月内的价格也不会出现太大幅度的跳水。目前惟一的促销机会是，京东在五一期间会有 6 期免息的优惠，手头不宽裕的玩家可以考虑分期购买 PS4，来体验奎爷在北欧的神秘冒险之旅。

除了主机之外，进入 2018 年之后，PS VR 已经逐渐被玩家淡忘，实际上 PS VR 曾经在去年 10 月份时进行过一次升级调整，升级后的型号为 CUH-ZVR2，设备在细节上进行了一些重新设计，比如将耳机的插孔改到了后面，并且精简了与 PS4 的接方式，改掉了一些连接线过多的问题，当然新版的 PS VR 最大的升级还是带来了 HDR 的支持，如果你的电视支持 HDR 模式，那么不需要断开连接就能感受到更高的画质效果，这也让 PS VR 更能匹配 PS4 Pro 的效果体验。不过由于连接使用的线缆不同，PS VR 一代和二代并不通用，不过游戏会同时兼容两代产品，玩家不需要担心。而目前国内暂时未上市 PS VR 二代，因此想要购买新款 PS VR 的玩家，暂且不要购买国行版，其他日版、港版、美版均可以考虑，同捆摄像头的标配版本售价 2800 ～ 3000 元左右，当然虽然国内并没有上市二代产品，但是在 3 月底，索尼下调了行货 PS VR 的价格，目前国行 PS VR 基础套装只要 2399 元，精品套装 2799 元，降低了 600 元。如果是追求性价比的玩家，国行的 PS VR 套装十分值得入手，想要体验 PS VR 的玩家可以按需要入手，体验不一样的游戏玩法。



▲PS VR的销量并不尽如人意，索尼在去年底发布了小改款造型，并在今年对国行版下调了售价。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2399元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	2799元
PS VR基础套装（二代，包含PS CAMERA，港版）	2880元
PS VR精品套装（二代，包含PS CAMERA，2只PS MOVE，港版）	3380元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	290元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	379元

市场报价信息更新截至2018年4月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NINTENDO SWITCH
购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2050元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2110元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 Nintendo Switch 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：和上周相比，本周 Nintendo Switch 的价格继续下落，目前部分商家的报价已经跌破了 2000 元，整体市场的价格在 2000 ～ 2100 元之间，准备入手 Nintendo Switch 的玩家不要错过现在的好时机。我们上期提到关于 Nintendo Switch 底座改装的情况，很多玩家反映，最新的 5.0 系统不是会导致使用第三方底座的主机直接变砖？为什么还进行推荐。这里我们先要提醒一下，上期提到的是底座改造的介绍，即使用的是官方原版的底座主板，只是对外壳进行变更，其中的内部芯片还是任天堂官方的，所以并不会造成变砖的问题，只不过这样改造需要一定的动手能力，而第三方底座由于兼容性问题，会造成的主机卡 Logo 变砖问题，所以我们并不推荐。目前卡 Logo 变砖问题最好的办法还是返厂维修，因为无法判定是 ROM 损坏还是闪存芯片接触不良。Nintendo Switch 和其他主机不同的是闪存芯片是可拆卸的，直接插到主板上，而其他主机都是焊接在主板上，并用胶水固定，所以这样的设计也造成了 Nintendo Switch 的质量上存在一定的隐患，卡 Logo 的砖机，如果自己有动手能力可以尝试使用 Y 字螺丝刀，用塑料撬棒打开主机，拔掉电池排线后再重新插拔一次闪存芯片，这样很有可能解决掉主机卡 Logo 的问题，如果还是不行，则说明系统 ROM 存在损坏，这样的话只有返厂一种选择了，建议玩家还是以港版为主，在维修返厂上会更为方便一些。

▶镊子夹住的部分即为Nintendo Switch的闪存芯片，有相当强动手能力的玩家可以尝试重新插拔解决卡Logo的变砖问题，其他玩家不推荐这样尝试。



主机及主要周边参考价格

Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2050元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元



猫用VR



栏目主持：马修

考大家个问题：各种虚拟现实设备，从强大且昂贵到过万的 Vive Pro，到入门级的 10 元的手机 VR 盒子，所有虚拟现实设备有什么共性？虽然让杠精们来回答会有答出很多奇奇怪怪的答案，但其中必然会有一个：都是给人用的。不过不久以后的未来，这个答案可能就要失效了，因为猫用的 VR 目前也已经颇有成果了。这期的 VR 专页，我们来专门说说给猫用的 VR 设备。

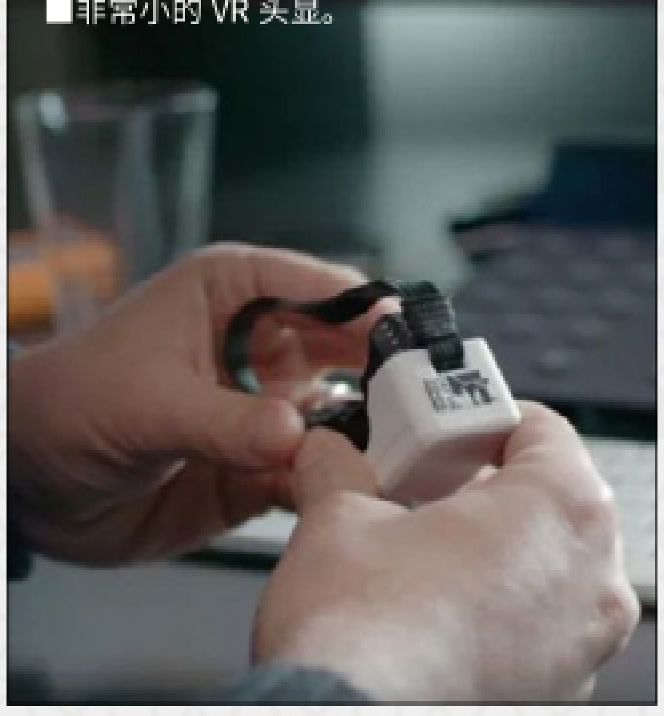
胜利在望的CAT VR

虽然“XXX VR”这种格式在 VR 的硬件和游戏的命名中早已被用得烂大街，但维多利亚公园联合澳大利亚反动物虐待协会研发的这个 CAT VR 依然是最特别的一个，因为这个 VR 头显，是给猫用的。

研究标明，世界上有大约 6 亿的宠物猫——这当然不是全部，只是统计推算的一个大概数字。那么猫到底会对我们的一些事情一些行为、以及面对猫薄荷这类的刺激时，到底是怎样的真实反应呢？这个猫用的 VR，便是配合虚拟现实内容，来通过脑电波监测猫的情绪变化。当然，能让猫去产生反应，首先需要显示真实的猫的眼睛里的世界，除了猫的身体比较小，猫的眼睛也与人类不一样——比如黑暗中的视力比人类更好，以及是否如传说中那样是色盲等等。



■非常小的 VR 头显。





■该如何展现猫咪眼中的世界呢？

然后就是画面必须真实，完全没有任何违和感的真实，因为人类在用廉价的入门级 VR 盒子看 VR 内容时，会通过脑补来自动忽略掉帧数不足、分辨率不足等问题，因为这个观看行为是主动的，而且是提前预知显示上存在的不足；但猫不一样，起码以科学研究为目的的这个 VR 设备，是需要让喵星人真的以为眼前所发生的事情，否则会影响猫的体验，监测出来的结果就会有异。

最后一点就是要佩戴舒适，所以这个专门的猫用 VR 非常小，而且不能让喵星人难受，否则还没让猫咪注意到内容，VR 头显就要被抓下来了。

这样的研究有什么意义呢？当然是知己知彼，少一些完全出于人类主观代入思维造成的误会，多一些对猫的实际了解，而且更容易和猫建立感情。当然，给猫使用 VR，现在来说是对猫进行研究，一旦成功，那么面向猫的虚拟现实休闲娱乐体验，肯定也是少不了的。

还有哪些猫用的VR？

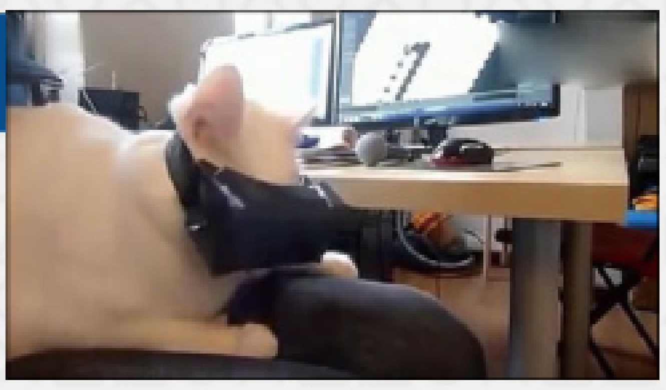
关于给猫用 VR 的设想，维多利亚公园并不是第一个，在 2016 年初，华硕就提了出来，给猫用的 VR 设备名为 MeowVR，外形和当时比较流行的 Oculus Rift DK2 很像，通过虚拟现实，来给猫各种各样的体验，比如当时公布的“超级抚摸”，只不过后来没下文了。

其实不去考虑科研，单纯地逗猫，普通的 VR 也行——不过前提是猫必须够大，毕竟目前的 VR 头显尺寸都是针对人类的头部来设计的，所以个头大的猫，体验起来才有感觉。网上有一段给猫戴上 VR 头显的视频，虽然电脑上看不清内容，但能看出把猫看得一愣一愣的，时不时还很紧张——当然，这种视频显然主要是取悦看视频的人，真正的猫的情绪变化，只有猫自己才知道。

另外，在推特上，也有专门的账号 Cats of VR，致力于收集与猫有关的 VR 和 AR 的资讯，主要以日常的 VR 逗猫图片、以及猫咪对 VR 的好奇为主，有兴趣以及条件的话，可以去围观围观。



▲华硕提出的猫用 VR 概念——MeowVR。



▲网上流传的用 VR 逗猫的视频，能戴上 VR，这只猫的个头应该也不小的。

■专门收集猫与 VR/AR 消息的 Cats of VR。





文 六等星 & 余烬　美编 Juxi

战神	SIE	PS4
God of War	动作冒险	中文版
2018年4月20日	本地1人	无对应周边
售价为398港币		

从希腊到北欧，我们不知道那位屠尽了众神的战争之神在这之中经历了什么，但我们知道的是，奎托斯真的回来了！从成神到成人，拥有了自己儿子的奎托斯似乎少了一些神性而多了几分人性，这一次的北欧之行他将与阿特柔斯共同冒险。这是一个关于成神和成人的故事，也是全新史诗的第一章。本期攻略，将为各位带来本作的白金攻略，帮助各位闯北欧屠众神！

系统详解

操作列表

按键	探索与战斗	主菜单
○	拾取战利品 / 场景互动	确定
×	单击滑步 / 双击翻滚	退出主菜单
□	阿特柔斯射箭或互动	前往插槽 / 购买技能
△	召回利维坦之斧	进入选项菜单
L1	格挡	切换分页
L2	瞄准	在“地图”分页筛选类别
R1	轻攻击	切换分页
R2	重攻击	在“地图”分页筛选类别
左摇杆	移动	移动光标
右摇杆	调整视角	缩放镜头 / 切换目标
L3	奔跑	在“武器”和“盔甲”分页显示数值说明
R3	锁定	在“地图”分页切换锁定的标示
←/→	切换武器	切换分页下的子类别
↑	切换阿特柔斯的箭	移动光标
↓	快速转身	移动光标
触摸板	进入“地图”分页	进入“地图”分页
OPTIONS	进入主菜单	退出主菜单

注：以上列表中的操作为预设配置。

成神之路

奎托斯与阿特柔斯

在本作中，玩家将操控奎托斯，并与他的儿子阿特柔斯一起踏上属于他们的征程。两人在剧情和系统上的成长正是本作的主旋律。

奎托斯和阿特柔斯在系统上的成长主要是通过武器、盔甲、和技能的提升来进行体现的。游戏中并不存在人物等级这一概念，取而代之的是奎托斯整体的威力等级，即装备的平均等级。而击败敌人或完成任务后获得的类似经验值的“XP”，则用来购买或学习角色各武器的技能。

通过装备上的变化，奎托斯自身属性的数值也会产生变化。在主菜单“武器”和“盔甲”分页中能看见奎托斯各属性的具体数值和说明：



◆提升“力量”可增加所有标准攻击的伤害；

◆提升“卢恩符文”可增加卢恩符文攻击和元素攻击的伤害；

◆提升“防御”可降低所有受到的伤害；

◆提升“活力”可增加最大生命值，并减轻敌人攻击所造成的反应程度；

◆提升“运气”可增加增益效果的发动几率，增加获得的XP与银片；

◆提升“冷却”即可缩短卢恩符文攻击、卢恩符文召唤和护身符的充能时间。

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.

武器

在游戏初期，奎托斯只能使用“利维坦之斧”这把武器，而到了游戏中期，奎托斯可使用的武器将新增“混沌双刀”。两把武器均可进行升级，且升级后会使得奎托斯对应的属性数值永久性提升。武器升级之后，对应等级的武器技能将会解锁。

在主菜单的“武器”分页，可为“混沌双刀”和“利维坦之斧”装备卢恩符文和握柄头。卢恩符文分为了轻攻击和重攻击两种，装备之后可使对应武器增加新的招式或技能。握柄头除了提供额外的属性数值外，还有着各种增益效果。握柄头也可以进行升级，以提升数值。游戏中存在着种类繁多的卢恩符文和握柄头，可通过在商店中购买或制作，以及在北欧中探索获得。

◆利维坦之斧：奎托斯使用的武器，通过使用资源“冰冻火焰”在矮人商店处进行升级，升级后可提升“力量”属性数值，武器最高等级为6级。除了在流程中获得“冰冻火焰”外，在隐藏国度尼福尔海姆中也可获得“冰冻火焰”所需资源。

◆混沌双刀：奎托斯使用的武器，通过使用资源“混沌火焰”在矮人商店处进行升级，升级后可提升“卢恩符文”属性数值，武器最高等级为5级。除了在流程中获得“混沌火焰”外，在隐藏国度穆斯贝尔海姆中也可获得“混沌火焰”所需资源。

◆爪弓：阿特柔斯使用的武器，可使用所需资源在矮人商店处进行升级，升级后可提升阿特柔斯箭的伤害，武器最高等级为6级。提升爪弓的等级，能解锁阿特柔斯对应的爪弓技能。此外，在矮人商店中提升“爪弓箭筒”的等级可缩短爪弓的补箭时间，提升到最高等级4级后可使装箭数量增加至4支。



盔甲

在主菜单的“盔甲”分页，可以为奎托斯和阿特柔斯穿戴盔甲。奎托斯可穿戴的盔甲包括“胸甲”、“腕甲”、“腰甲”三个部件，而阿特柔斯则只能穿戴“盔甲”这一个部件。和握柄头、咒术、护身符一样，根据自身品质的高低，盔甲也分为了四种品级，从低往高依次为：一般（绿）、稀有（蓝）、传说（紫）、史诗（橘）。对于盔甲来说，高品级往往意味着能增加更多的属性数值以及拥有独特的增益效果。

在矮人商店中，可以通过消耗所需资源对奎托斯的盔甲进行升级。盔甲等级的提升会使得属性数值得到提升，也有可能会增加咒术插槽。通过盔甲说明面板里等级数字右下角空心圆的数量可判断该盔甲还可以提升几级。

奎托斯的大部分盔甲都拥有咒术插槽，通过往其中插入咒术，能赋予盔甲更多的属性数值和增益效果。每个部件的盔甲最多拥有3个咒术插槽。除了能在矮人商店中购买到咒术外，通过探索以及战斗都有可能获得咒术。



与奎托斯的盔甲相比，阿特柔斯盔甲的功能则简易很多。其盔甲所提供的增益效果会直接写在说明面板中，并且无法插入咒术也无法升级。

技能



如果说武器和盔甲的提升使得奎托斯父子更能打的话，那么技能的提升则能使他们打得更华丽与暴力。技能的购买和学习使得奎托斯的战斗方式可以多种多样。在主菜单的“技能”分页能看到奎托斯父子所使用武器的技能树。其中“利维坦之斧”、“守护者之盾”、“混沌双刀”是奎托斯的技能树，而“爪弓”一项则与阿特柔斯的战斗息息相关。技能的学习即购买，大体受到四个因素的制约：

◆武器威力等级的提升能使得对应等级的技能得到解锁，但“守护者之盾”的相关技能除外。

◆技能的购买需要消耗对应数值的XP。

◆当技能树上一个技能购买之后，才能购买与之相连的下一个技能。

◆当流程推进到一定阶段后，会解锁新的技能种类和技能树。

所有技能的名称、演示、使用方法、效果均能在分页右侧的技能说明面板中详细查看。特别注意的是，大部分技能都有着各自的额外加成效果，发动额外加成需要对应的属性达到一定的数值。各技能额外加成的条件也可在说明面板下部查看。

屠神法典

战斗画面



①生命值：生命值耗尽，则奎托斯阵亡。通过获得“伊登的苹果”以及提升“活力”属性数值的方式，可提升最大生命值。

②愤怒值：充能超过一格以上时，可按下L3键+R3键进入“斯巴达之怒”模式。通过获得“血蜜酒的号角”可提升最大愤怒值。

③当前使用的武器：显示当前正在使用的武器。单击←键可快速切换至混沌双刀，单击→键可快速切换至利维坦之斧。双击←键或→键可快速切换至赤手空拳。在战斗中连续使用武器攻击敌人，会将这里的武器元素槽充满，此时再使用武器进行攻击即带有元素伤害。

④卢恩符文轻攻击充能槽：充能完毕后可发动卢恩符文轻攻击。

⑤卢恩符文重攻击充能槽：充能完毕后可发动卢恩符文重攻击。

⑥护身符充能槽：充能完毕后可使用护身符。

TIPS 游戏分为了四个难度等级，由低到高依次为：注重故事、注重均衡体验、注重挑战、追求战神体验。前三个难度可在选项菜单的“游戏”设定中随时更改，而最高难度“追求战神体验”则只能在新游戏开始时选择，且一旦选定无法更改。

⑦**阿特柔斯的箭：**数字表示目前可使用的箭矢数量，当圆环充能完毕后会增加一支箭矢。通过↑键可让阿特柔斯在光箭和电击箭间进行切换。

⑧**符文召唤充能槽：**充能完毕后可长按□键让阿特柔斯发动符文召唤。

⑨**复活石标示：**当购买的复活石处于可使用状态时，这里的图标会显示为对应复活石的颜色，复活石类型不同则颜色不同。

⑩**罗盘指示：**判定镜头面向的方位，以及确定目标的方向和距离。当罗盘线变成金色的时候，就代表附近区域内有需要搜索的目标。

⑪**敌人信息：**当敌人受到伤害或被奎托斯锁定时，敌人的信息会直接显示在它的头上。最左侧的数字代表敌人的威力等级；上侧较粗的条为敌人的生命条，敌人生命条的颜色会介于绿色到紫色之间，这取决于敌人与奎托斯之间的实力差距；下侧较细的条为敌人的昏迷条，昏迷条填满后可按下 R3 键抓住昏迷的敌人进行攻击或击杀。

⑫**威胁指标：**奎托斯身体周围的威胁指标会指向画面外的敌人。除了能指示出敌人所在的方位外，指标图标颜色的不同提供了更多敌人的信息：金色指标代表与敌人的距离很近，闪烁的红色指标代表攻击来袭，闪烁的紫色指标代表抛射攻击来袭。

利维坦之斧

来到了北欧的奎托斯获得了利维坦之斧这把武器，无论是在战斗还是在解谜中，这把新武器都起到了举足轻重的作用。

与奎托斯的另一把武器混沌双刀相比，能够将利维坦之斧抛出并召回使得这把武器拥有了远程战斗的能力。将利维坦之斧抛出后，奎托斯将赤手空拳进行战斗，此时按下△键即可将利维坦之斧快速召回。利维坦之斧的召回无视距离与障碍物，无论怎样一定会跨越空间回到奎托斯的手中，并且在返回过程中也能够对敌人造成伤害判定。

游戏中存在着“精准抛击”这一概念，即抛击利维坦之斧并命中敌人的弱点。通过瞄准敌人时准心的变化能够判定敌人弱点的位置，菱形的准心闭合在一起时即说明该位置是敌人的弱点。使出精准抛击不仅可以给敌人造成更多的伤害或硬直，也能够触发接下来的“精准抛击连击”或“精准霜冻爆裂”。相关技能介绍和使用方法，可在主菜单“技能”分页中详细查看。对于部分霜冻状态的敌人，利维坦之斧无法造成伤害。

在探索中进行解谜时，需要充分利用利维坦之斧的远程和冻结能力。在部分谜题中，还需要运用利维坦之斧在召回时的判定进行解谜。



◀通过准心图标的变化来判定有无瞄准到弱点。

混沌双刀

在游戏的流程推进到中盘时，奎托斯会将封印了的“混沌双刀”拿出，此时便可使用这把武器进行战斗。

与利维坦之斧相比，带有火焰元素的混沌双刀能对不少冰霜类的敌人造成更多的伤害。由于混沌双刀的攻击范围比利维坦之斧大很多，因此在应对成群的敌人时，混沌双刀往往能发挥更好的效果。虽然无法像利维坦之斧一样频繁的远程攻击，但通过技能“吞噬之矛”可将远处的敌人拉到身前从而进行近身攻击，也可使用“元素劈砍”或“元素超载”对中距离的敌人进行大范围的扫击。对于部分燃烧状态的敌人，混沌双刀无法造成伤害。

在解谜中，混沌双刀主要用来传递赫尔之风，从而打开一些特定的装置或大门。在处理赫尔的刺藤时，混沌双刀也是必不可少的。



守护者之盾

无论是持有武器还是赤手空拳，在任何情况下按下 L1 键奎托斯均会举起守护者之盾进行格挡。在持盾格挡时，奎托斯的移动速度会非常缓慢，但此时可以格挡下敌人从正面发起的部分攻击。当敌人的部分攻击即将命中奎托斯的瞬间进行格挡，将能够触发“完美格挡”，此时奎托斯会弹开敌人的攻击并使得敌人产生较大的硬直。

根据敌人攻击时的提示不同，敌人的攻击可以分为三种：无提示的轻攻击、黄圈提示的重攻击、红圈提示的致命攻击。

应对方式	无提示轻攻击	黄圈重攻击	红圈致命攻击
能否格挡	可	会出现大硬直	否
能否完美格挡	可	可	否
能否闪避	可	可	可

除了运用守护者之盾进行格挡外，奎托斯在赤手空拳战斗中也会使用守护者之盾对敌人进行攻击。赤手空拳的相关技能可以在“守护者之盾”的“盾牌战斗”技能树中购买。与使用武器进行攻击相比，赤手空拳战斗能快速积蓄敌人的昏迷条，从而频繁地抓取敌人并给予重创。无论敌人是霜冻状态还是燃烧状态，赤手空拳均能对敌人造成攻击。



▲观察敌人攻击的提示来选择应对方式。

卢恩符文攻击

在主菜单“武器”分页中为奎托斯的武器镶入卢恩符文攻击宝石，奎托斯将能够在战斗中使用卢恩符文轻攻击或卢恩符文重攻击。卢恩符文轻攻击的发动方法统一为长按 L1 键 +R1 键，卢恩符文重攻击的发动方法统一为长按 L1 键 +R2 键。由于奎托斯拥有两把武器，因此最多可同时装备四种卢恩符文攻击。

在为武器装备卢恩符文宝石时，可通过说明面板看到卢恩符文攻击对应的说明、属性、冷却时间，和种类等信息。通过花费 XP 可升级卢恩符文攻击，从而带来更多的属性加成或改良后的攻击招式。

在发动卢恩符文攻击的过程中，奎托斯的招式不会被打断，但在被敌人攻击到时依然会受到伤害。



TIPS 在选项菜单的“游戏”设定中可更改战斗时的键位安排，选择“经典”则为系列传统的使用□键和△键进行攻击。

护身符

在主菜单“盔甲”分页中可为奎托斯装备护身符。当冷却完毕后，在战斗中按下 L1 键 +○键即可发动护身符的特殊效果。护身符的效果一般为回复生命值或愤怒值、暂时提升属性数值等增益效果。除了能够主动发动特殊效果外，护身符本身就带有一定的属性数值。在商店中可对附身符进行升级，从而对属性数值进行提升、改良特殊效果、缩短冷却时间。

奎托斯只能同时装备一种附身符，且无论持有何种武器或赤手空拳，均能通过按下 L1 键 +○键使用该护身符的特殊效果。

阿特柔斯的箭

在战斗中按下□键可命令阿特柔斯朝敌人射箭，长按 L2 键瞄准后再按下□键可指定目标进行射击。在“技能”分页的“爪弓”技能树中，可购买并让阿特柔斯学会更多爪弓相关技能。

随着剧情的推进，阿特柔斯将能射出光箭和电击箭。在点满相关技能的情况下，光箭可以带来大量的昏迷伤害，从而使得敌人的昏迷条快速积蓄。而电击箭除了能带给敌人电击伤害外，还能通过“电击之道”串连伤害多名敌人。除了在对付“邪灵巫妖”这类敌人需要阿特柔斯的箭进行控制外，在加满技能点以及将爪弓升级至最高级后，阿特柔斯的箭会变得非常强力，一般的杂兵敌人几乎几箭射死，对于强力的敌人也能造成可观的伤害。真的是儿子做输出，老爹打辅助啊！

随着剧情的推进，阿特柔斯还会在战斗中使用物理攻击来支援奎托斯，在“爪弓”技能树的“专家战斗”中可对这种战斗方式进行进一步的提升。



卢恩符文召唤

在“武器”分页阿特柔斯的“爪弓”选单中，可以将卢恩符文召唤宝石镶入爪弓中，之后即可在战斗中长按□键让阿特柔斯发动对应的卢恩符文召唤。和奎托斯的卢恩符文攻击一样，消耗 XP 可对卢恩符文召唤进行升级。

卢恩符文召唤一般是召唤出一些动物对敌人发动范围性的攻击，在控场以及解围上能发挥出奇效。但较长的冷却时间使得它在低等级时较难被频繁地使用。



斯巴达之怒

当奎托斯的愤怒值充能超过一格以上时，可按下 L3 键 +R3 键进入“斯巴达之怒”模式。在该模式下，奎托斯会赤手空拳冲向敌人进行战斗，每一次的攻击都异常强力，即便是敌人进行格挡也无法阻止。在“技能”分页“守护者之盾”技能树的“愤怒作战”中，能购买在“斯巴达之怒”模式下专用的技能。

进入“斯巴达之怒”除了能赋予奎托斯更强的攻击外，奎托斯受到敌人的攻击也不会出现硬直或损失生命值，相反生命值还会逐渐回复，但愤怒值会因此更快地减少。随着时间的流逝或被敌人频繁攻击，当愤怒值归零后则会退出“斯巴达之怒”模式。也可以在该模式中按下 L3 键 +R3 键主动退出“斯巴达之怒”模式，在损失少量的愤怒值后，剩下的愤怒值将会得到保留。另外，在“斯巴达之怒”模式中抓取敌人进行攻击的过程中，愤怒值不会减少。



复活石

随着剧情的推进，奎托斯可以在矮人商店中购买复活石。顾名思义，复活石能在奎托斯死亡时让奎托斯复活，根据复活石类型的不同，还会提供除了复活以外的额外效果。复活石购买后由阿特柔斯携带，每次只能携带一颗，在使用或者贩卖了之后才能再次购买并携带。

复活石	品级	需要资源	效果
简易复活石	一般	1000 银片	复活并回复少量生命值
高级复活石	稀有	5000 银片	复活并回复大量生命值
狂暴战士复活石	传说	10000 银片	复活并回复少量生命值，且愤怒值全满



战利品

在战斗中击败敌人后，敌人的战利品会直接掉落在地上。通过地面上战利品光束的颜色，可以大致判断该战利品的品级。除了能拾取到银片、资源、盔甲等与装备相关的战利品外，还有三种回复类的战利品：

◆**治疗药石**：泛着绿光的药石，拾取之后可立即回复奎托斯的生命值。

◆**愤怒药石**：泛着红光的药石，拾取之后可立即补充奎托斯的愤怒值。

◆**变化药石**：会不断在绿光、红光、白光间进行循环切换的药石。绿光时拾取回复生命值，红光时拾取补充愤怒值，白光时拾取获得 XP。

另外，部分珍贵的战利品如果在战场上忘了拾取的话，可在矮人商店的“遗失的物品”选单中取回。



TIPS 如果你对于战斗时镜头的自动移动不太适应，可尝试在选项菜单的“镜头”设定中关闭“视线瞄准辅助”或“攻击时镜头重新置中”。

征战北欧

旅程

本次《战神》的主线故事描述了奎托斯父子在北欧中的旅程，因此游戏中的“旅程”其实指代的就是本作的主线任务。本作一共拥有17个旅程任务，在完成了所有的旅程任务后，可以在北欧中继续探索。在主菜单“目标”选单中可以看到旅程的完成情况。

需要特别说明的是，虽然部分区域在通关后无法前往或者该区域发生了变化，但所有的收集品在通关后依然是可以取得的。因此，如果你想好好体验奎托斯父子的这趟旅程，可以将收集放在通关后来进行。

北欧九界

本作的北欧世界总共有着九个不同的国度，奎托斯父子将会在本作中前往其中的六个国度进行冒险，这之中有五个国度可供反复探索。

除了最大的国度“米德加尔特”以外，随着剧情的推进奎托斯父子还会来到“亚尔夫海姆”和“赫尔海姆”，而“约顿海姆”则只能在剧情中前往一次。除此之外，还存在着两个隐藏的国度“穆斯贝尔海姆”和“尼福尔海姆”：

◆在米德加尔特收集齐四块“穆斯贝尔海姆符文对照盘碎片”后，将能够通过国度传送间来到穆斯贝尔海姆。这个国度类似于系列前作的竞技场，第一次完全通过之后将能够挑战这个国度的女武神。更具体的介绍见下文差事“火焰的国度”。

◆在米德加尔特收集齐四块“尼福尔海姆符文对照盘碎片”后，将能够通过国度传送间来到尼福尔海姆。这个国度类似于随机挑战迷宫，每次进入后其中的敌人和场景都会不同。在这里收集素材可以锻造并升级“伊瓦第”系列的盔甲。更具体的介绍见下文差事“迷雾国度”。



▶通过国度传送间来往于北欧九界。

地图与神秘通道

在场景中移动时按下触摸板可进入“地图”选单，在这里可看到奎托斯在当前国度中的位置。当前国度和地区的收集相关项目和完成度，也能在对应的说明面板中看到。

在到达了九界之湖后，地图标示功能将会解锁。地图标示会显示地图上重要的地点，可按下L2键和R2键依照类别进行筛选。将光标移到奎托斯所在国度地图的图标上，可按下○键对该图标进行标记，标记后的图标会在罗盘上显示对应的方向的距离。



随着剧情的推进，会出现名为“神秘通道”的传送点。神秘通道用于当前国度内的快速传送与移动。从传送门进入到神秘通道内部的场景后，闲逛或者等待一段时间则会在奎托斯不远处出现一道光门，再次进入光门即可传送到目标地点。随着探索的进行，将能发现更多的神秘通道。

差事

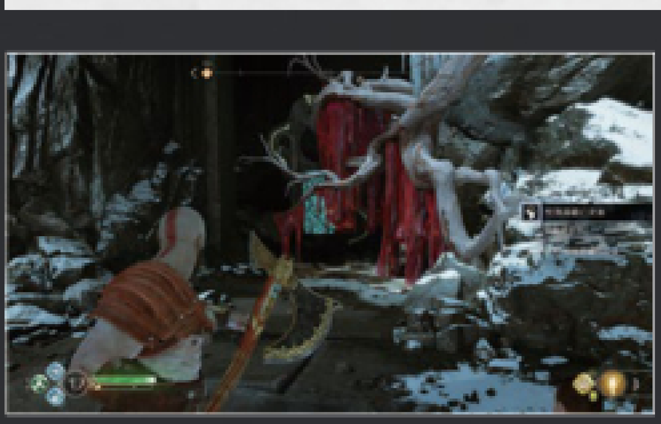
在旅程之中，有能力的奎托斯和有善意的阿特柔斯少不了会被他人委托一些“差事”，而这些差事正是本作的支线任务。在主菜单“目标”面板中可以查看目前已接取或已完成的差事，在右侧的说明面板可以大体查看完成后可以获得的报酬。

大多数的差事都是由NPC提供，并且部分差事需要在完成前一个差事后才会触发。游戏中的差事虽然与主线剧情无关，但完成这些差事能获得不少战利品或到达新的地点，并且可以深入地了解北欧的风土人情。本作全差事的介绍见下文。



谜题与障碍物

在北欧中进行探索时，会发现有部分地点或者宝箱在初期是无法到达或获得的。这些谜题或者障碍物大部分都需要在之后的剧情中获得对应的能力后才能解决。这里列出游戏中常见的谜题与障碍物，并说明相对应的解决方法。



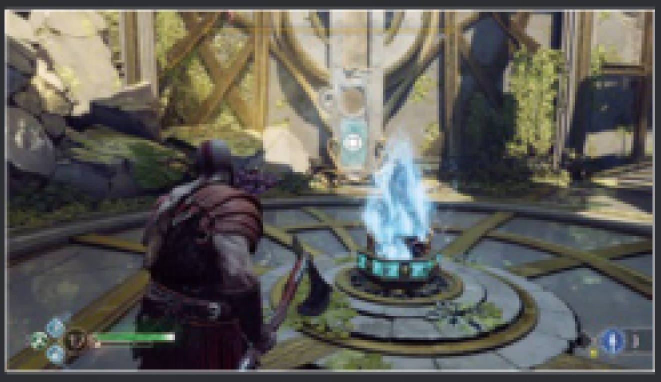
世界树树液障碍物

使用电击箭射击障碍物上的粉碎结晶，并将之引爆后才能摧毁。



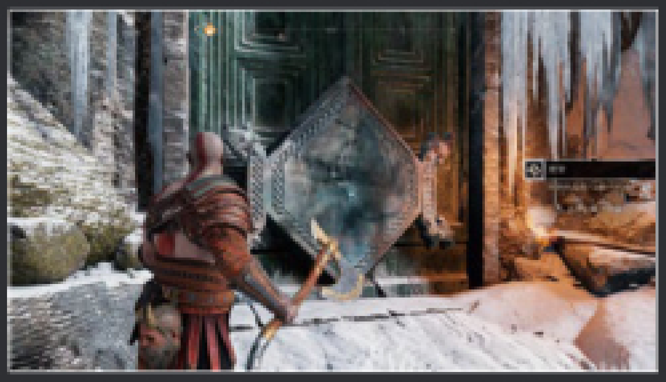
石球装置

使用混沌双刀从捕风陷阱中获得赫尔之风，在10秒钟内将赫尔之风转移至石球装置中使之产生反应。



水晶

使用光箭射击水晶，使之发光、出现光桥或产生反应。



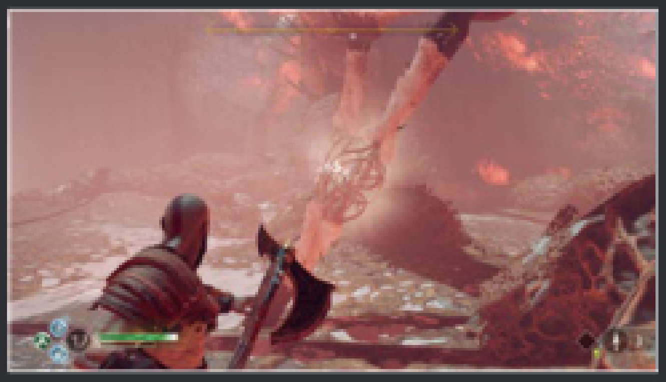
魔法锁

使用剧情道具“魔法凿子”将之打开。



赫尔的刺藤

使用混沌双刀攻击后能将之点燃，从而摧毁。



光之肿瘤

利用利维坦之斧短时间内消灭相连的所有光之肿瘤后能将之摧毁。

TIPS 当奎托斯在战斗中被敌人赋予减益状态时，对应图标和恢复时间会显示在生命值条的上方。

■ 宝箱

北欧九界中存在着大量的宝箱，在这些宝箱中可以获得银片、资源、盔甲、符文宝石等诸多宝贝。虽然没有明确的品级之分，但游戏中的宝箱确实有着品质之分，从低到高依次为：木箱、棺材、传奇宝箱（金色的宝箱）、人脸面具魔法宝箱。一般来说，宝箱的品质越高能获得的物品越珍贵。

除了以上获得物品的宝箱外，还有着特殊的“诺伦三女神宝箱”。打开这种宝箱需要解除宝箱上的三道封印，破坏宝箱周围的封印石或者转动机关上的符文使之与宝箱上的一致，均是解除三道封印的方法。成功打开诺伦三女神宝箱后，将能够获得“伊登的苹果”或“血蜜酒的号角”。



◆伊登的苹果：伊登的苹果是神祇的上选食物。游戏中一共有 9 颗苹果，每收集 3 颗即可增加一次最大生命值。

◆血蜜酒的号角：血蜜酒是一种非常稀有的饮料。游戏中一共有 9 支号角，每收集 3 支即可增加一次最大愤怒值。

■ 藏宝图

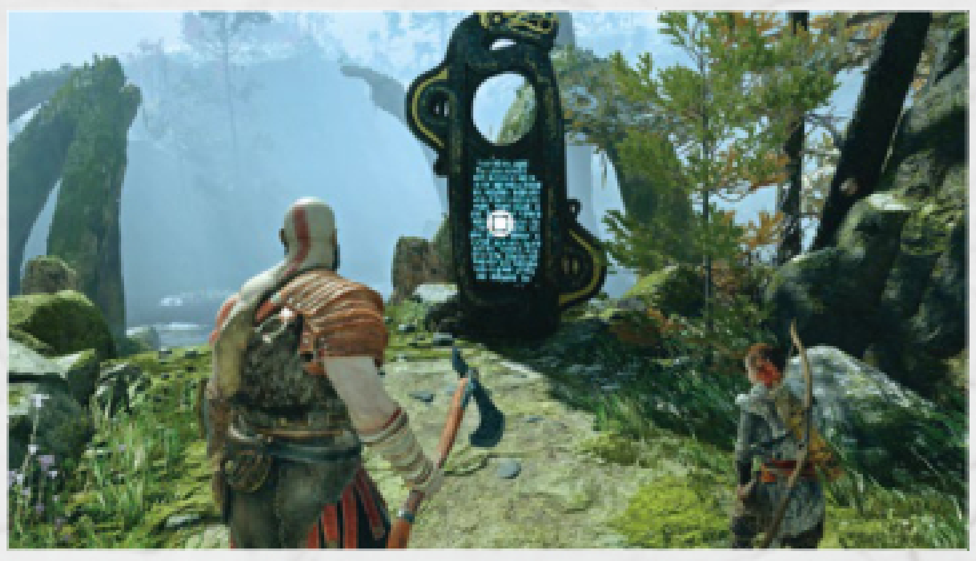
在北欧九界进行探索时，有可能会在地面上拾取到藏宝图。在主菜单“目标”分页中能够参看这些藏宝图，根据藏宝图中的文字和图片说明，需要自行前往藏宝地点挖取宝藏。游戏中一共有 12 张藏宝图，将这 12 处的宝藏全部挖取之后可以获得相对应的奖杯。在下文中有详细介绍藏宝图的收集地点以及宝藏的埋藏地点。



■ 文物

在各国度的部分地区，存在着各自特有的文物，这些文物也是与奖杯相关的重要收集品。在主菜单“目标”分页中能够参看这些文物的说明。通过地图界面地区说明面板中“已找到文物”的信息，能够得知该地区对应文物的总数以及已收集数。在下文中有详细介绍各文物的收集地点。

■ 传说标示



在探索的过程中会发现一些写有独特文字的石碑，让阿特柔斯阅读这些石碑并记载后即可获得相对应的“传说标示”。在主菜单“法典”分页中可具体查看已获得的传说标示的具体内容。除此之外，在这里还能读到已获得的关于游戏世界观的其他信息。游戏中总共存在着 37 个传说标示。

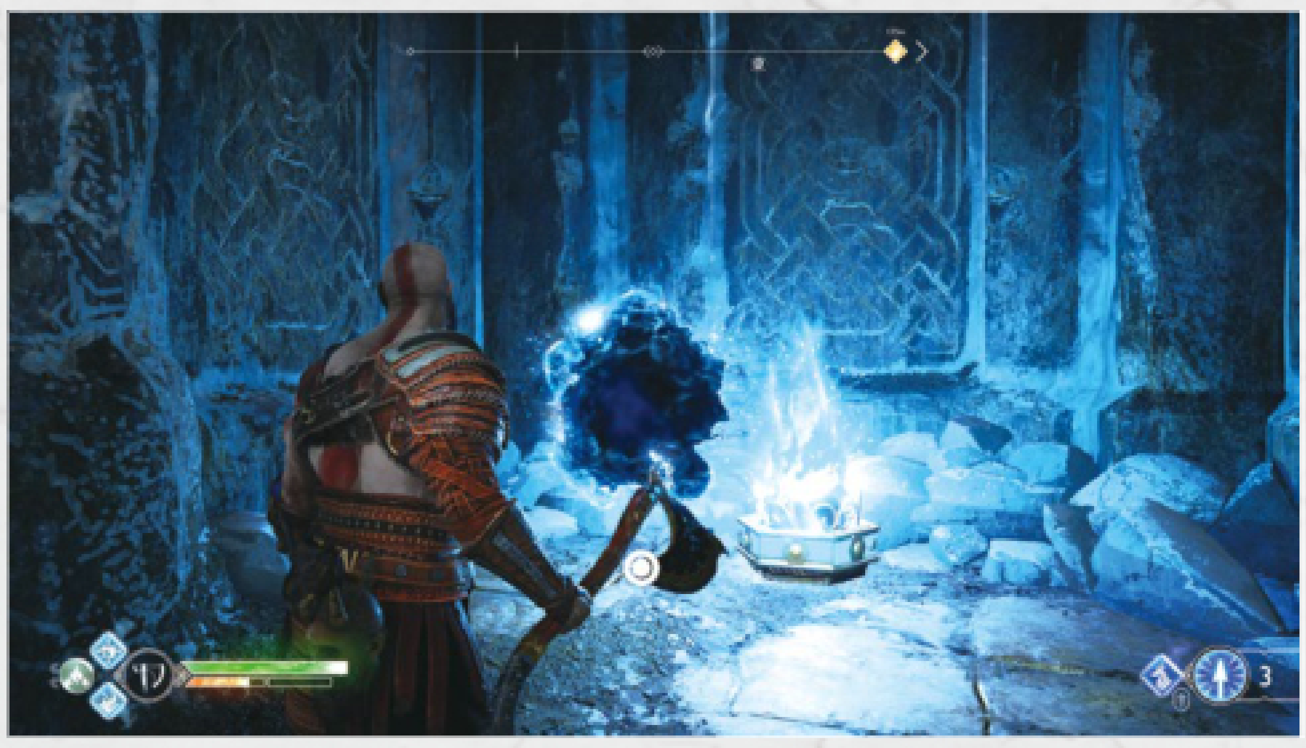
■ 奥丁渡鸦

在部分场景中会发现一种幽灵状的乌鸦，可使用利维坦之斧远程将之击杀。游戏中总共存在着 51 只奥丁渡鸦，将之全部击杀后可以获得对应的奖杯。在下文中有详细介绍各奥丁渡鸦的击杀地点。



■ 界域裂隙

界域裂隙中存在着强大的敌人，奎托斯可以打开这些界域裂隙并向这些敌人发起挑战。当成功将当前界域裂隙中的所有敌人尽数击败后，可以获得升级护身符所需的资源“国度之尘”。每当发现新的界域裂隙，地图中均会以斧头的标志标识出该界域裂隙所在的位置，以便之后再来进行挑战。



■ 女武神



女武神是游戏中最为强大的敌人，她们封印在奥丁的密室中，只有获得了魔法凿子才能打开魔法锁并进入密室中进行挑战。游戏中存在着 8 位普通的女武神，这 8 位女武神的战斗方式均不尽相同，战胜这 8 位女武神对于奎托斯父子来说是本次北欧之行最大的挑战。而当战胜了各国度中的这 8 位女武神后，将可以在“女武神议会厅”挑战最强大的第 9 位女武神——女武神女王。

战胜这些强大的女武神能获得极其丰厚的报酬，除了珍贵的素材外，还能在击杀 9 位女武神的过程中锻造并升级满游戏中最强大的盔甲——“女武神”系列盔甲。

在游戏通关之后，8 位普通女武神所在的地点会在地图中直接标出。前往各国度并击杀这些女武神，完成这一史诗级的挑战吧！关于女武神更具体的内容可查看下文中的差事部分对女武神的介绍。

TIPS 当敌人的威力等级远高于奎托斯时，会在敌人信息旁边出现骷髅头的标志。

主线剧情

注：主线剧情中有三个章节的场景在剧情之后无法返回，其中不乏重要道具，因此务必注意这几个章节收集内容。如果号角 / 苹果错过的话可以在之后多余的三女神宝箱中获得，而技能则在商店中通过硬币购买。

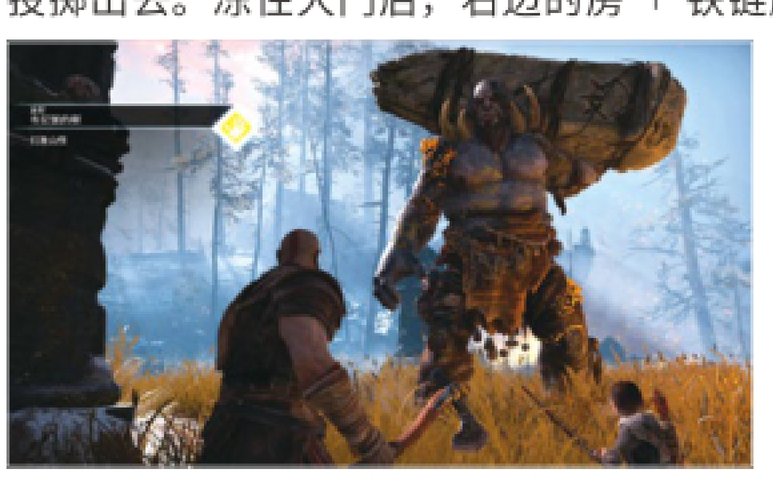
有记号的树

在完成了序章开篇剧情后，玩家接取首个主线任务（教程关），陪同阿特柔斯狩猎。在到达第一处台阶的位置，调查右侧树林的泥土可以触发一段对话，周围还有一些银币可以收集。

在没收了阿特柔斯弓箭后进入第一场战斗，场景中的敌人最多两名，会从前后夹攻玩家。将利维坦之斧投掷其中一名敌人使其冰冻后再利用拳头解决另一名敌人即可，系列的老玩家可能得习惯一下这次的战斗节奏。

继续前进会来到三岔路口，主线目标需要左拐，而右拐是之前木桥下方的一个洞窟，小心内有两匹狂暴狼，正前方的岔路可以进入一个房间，内有诺伦三女神宝箱，玩家需要找到并击中场景内的三个符文才能打开宝箱，分别位于宝箱的左右两侧和门口的右手边，打开宝箱后可以获得**伊登的苹果 #1**。苹果类似于前作中的眼球，收集 3 个即可提升生命值上限。

进入到旧神殿后消灭一波敌人，之后玩家拉起锁链同时需要将利维坦之斧朝前方大门上方的开关投掷出去。冻住大门后，右边的房间以及身后的大门外还能收集到一些银币，进入大门内后收回斧头即可来到下一个场景。从左手背后的铁链爬回旧神殿，打开木门可以解锁“**神坛 #1- 斯库尔和哈提**”，而木门下方的铁门可以通过打落上方的火焰壶炸碎岩石来打开。



顺着正路触发剧情后便会进入第一场小 BOSS 战，也是之前宣传视频登场的山怪。

BOSS 达圬维凯普毛德

BOSS 的攻击模式比较单一，利用石柱正前方冲撞一下后立马会接一次砸地（偶尔会连续砸地八九次），攻击间隔中可以使用利维坦之斧轻攻击两次，由于 BOSS 的右脚会使用前摇很低的踩踏攻击，所以攻击后务必向右翻滚。在其生命值下降 1/2 后会进入狂暴阶段，避开即可，之后的打法与之前无异。另外在游戏读盘的 TIPS 中有提到过山怪的四肢弱元素攻击，之后解锁了技能后武器便可以附加元素伤害。

胜利后上平台会遇见两名敌人并进入阿特柔斯的教学，消灭敌人后调查右侧的魔法锁会解锁密室，虽然目前还不能打开，但是调查本身也属于收集的一种，并会将位置标记在地图上（通关后会自动将所有密室标记在地图上）。爬上平台后还有一场战斗，战斗的最后会出现免疫利维坦之斧的新敌人，按下方向键→收起武器用拳头战斗吧。

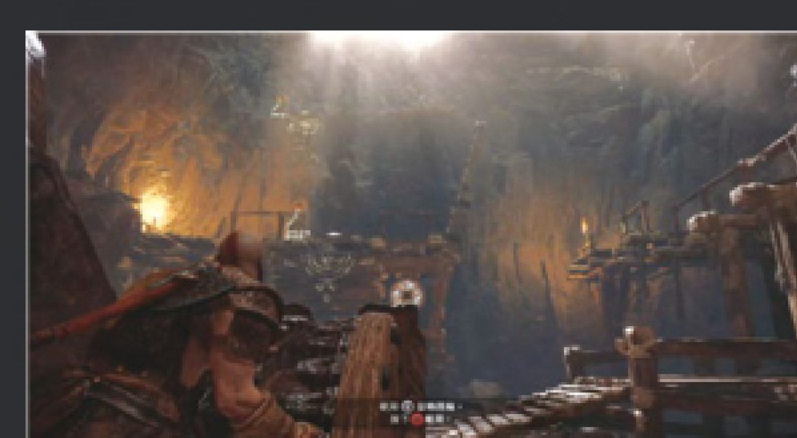
回到家中后调查房门触发剧情，紧接着又是一场精彩的 BOSS 战。



BOSS 陌生人

整场战斗分为三个阶段，不过 BOSS 的招式并没有太多变化，主要是瞬步后的近战攻击以及远程冰片攻击，前者防御后者闪避，成功后都可对其反击一整套连招，需要注意在反击的过程中 BOSS 偶尔会进行招架，此时会有一个慢镜头特写，一定要记得按住防御抵挡住他的右拳反击。进入第三阶段后新增原地下砸攻击，没有什么威胁，拉开距离后再立马接近攻击，反而提供了绝佳的输出机会。

上山的路-河口



经过一段攀爬和对话后进入一个谜题房间，先将阿特柔斯送上高台，然后调查身后的齿轮降下桥梁，利用利维坦之斧冻住桥梁下的齿轮，通过攀爬来到上方平台后，踢下铁链，收回斧头。

来到地面后会遇见一波敌人，这里的亡灵战士会使用远程攻击，但生命值也比一般的敌人低上许多。胜利后调查旁边的卢恩符文（非奖杯收集）可以触发一段对话。爬上平台阿特柔斯会提醒玩家右前方有一个宝箱，打开后可以获得第一个技能“赫恩之触”。继续前进后会触发一段剧情，紧接着掉入到一个布满敌人的山谷中。

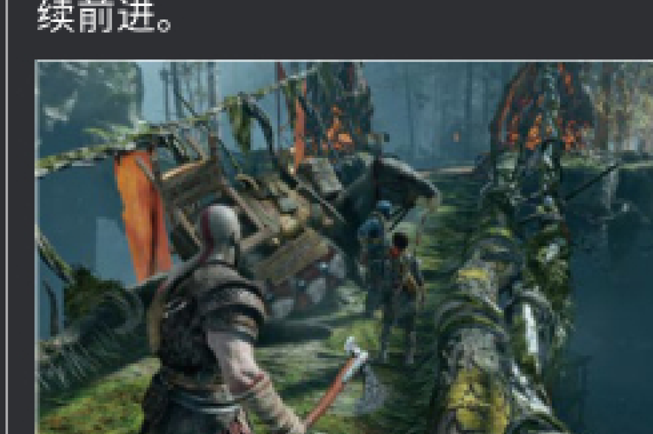
这场战斗中会触发敌人等级教学，高等级的敌人生命值与昏迷值都要比之前的敌人高上不少。调查了墙壁上的卢恩符文后场景内会出现新的巨型亡灵战士，拥有更高的血量并且不易陷入硬直，带有黄圈提示的重攻击如果不能完美格挡还会使玩家陷入大硬直，较为棘手。

顺着指引进入山洞中，这里又会遇见新的敌人邪灵巫妖，利用弓箭造成硬直后再进行输出，直接进行攻击的话它会化成一团烟雾躲开。再次攀上石壁后，到达下方可以获得一个宝箱，但是此处有一名紫色威胁度的巨型亡灵战士，可以直接秒杀玩家，建议直接使用飞斧和弓箭远距离将其解决，这里的宝箱中可以获得一些锻造材料。


■第三个符文

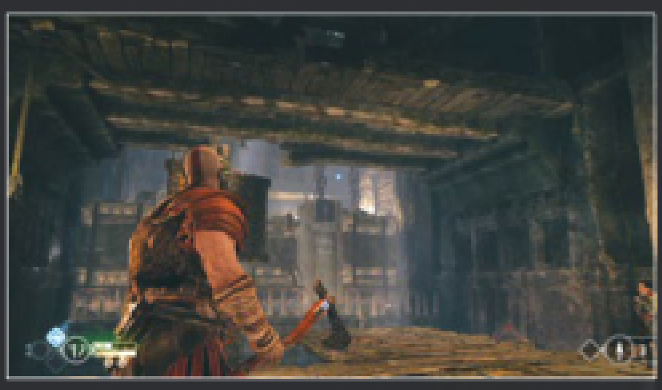
来到平台上方后会有左右两条路，先走左边会进入一场战斗，正面可以解锁“**神坛 #2- 赫朗格利尔**”。走右边能看到一个诺伦三女神宝箱，内有**伊登的苹果 #2**。符文位置分别位于宝箱右侧，背后的山壁以及桥梁对面的左手边（需要先开启桥梁）。

走过桥梁后触发战斗，胜利后转动桥梁左侧的齿轮，期间注意对面中间破洞内的连接点，使用利维坦之斧将其破坏后即可开启桥梁。打开铁门后触发剧情，全灭敌人后奎托斯需要一边交流父子感情一边指引阿特柔斯放下铁链让玩家爬上平台，经过一段攀爬来到地面后玩家便能遇见铁匠了，任务目标更新后玩家需要朝桥梁前方右侧白色的树干投掷斧头才能继续前进。



剧情之后便可以开启锻造系统，完成教学后会刷新几个敌人给玩家试试手，正路铁门左侧的道路下去可以打开之前与人类战斗场景的捷径。

山洞内利用飞斧攻击针刺门的右上角将其打开，进入室内先将右图的符文打碎（需要计算一下抛物线），然后再用飞斧攻击中间旋转机关的左侧木板，待前方闸门升起后立马收回斧头冻住旋转机关下方的齿轮。跳到对面后会刷新出敌人，可以利用机关将它们全部消灭。



全灭敌人后反复击打旋转机关使其升到最高，将正前方的针刺门打开来到上方。回头跳到针刺机关的上方，可以看到场景中间右侧有一个诺伦三女神宝箱，内有**血蜜酒的号角 #1**，除了之前已经打碎的符文外，剩余两个位于左侧高台和正后方（面朝宝箱，左侧的需要升起一次平台才能攻击到）。



到达室外后触发一段对话，前方是一个新的谜题，调查左侧上方的平台启动机关后，玩家需要利用飞斧冻住旋转大门的一部分，使上方的文字叠合完整，之后阿特柔斯会对其解读并打开大门。穿过山洞来到另一侧后会直接进入 BOSS 战。

BOSS 布雷那达埒维

与之前山怪 BOSS 差别不大，注意躲闪扇形范围的远程攻击，场景内刷出的远程杂兵可以直接用飞斧秒杀。因为相比之前的战斗升级了武器与技能，所以玩家的输出还是非常可观的。胜利后可以获得新技能“伊瓦第的铁砧”。

胜利后阿特柔斯会站在右侧等待玩家离开，而选择左侧前进可以看到一个诺伦三女神宝箱，符文分别位于宝箱的上方和左侧，以及之前 BOSS 战场景的中心上方，需要在时限内全部击打才能打开，内有**伊登的苹果 #3**。

顺着正路前进后会触发剧情，中途会经过一个布满尸体的营地，之后会进入迷雾之中，呼喊阿特柔斯可以听声辩位确定方向。首先右、左、右穿过山洞，然后走左侧触发剧情。

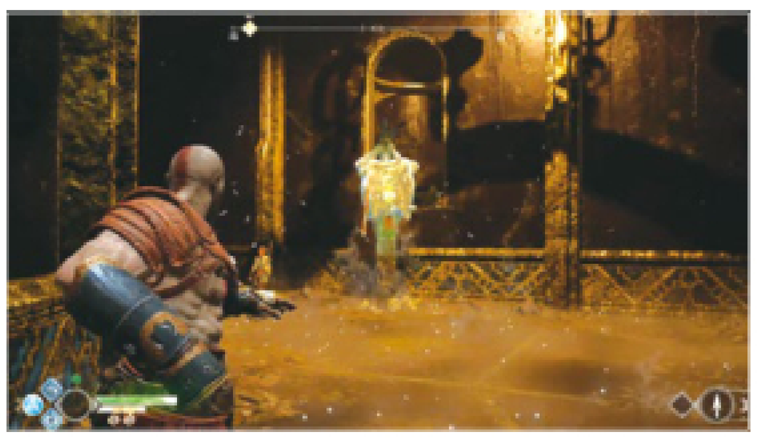
上山的路（二）-九界之滨

剧情之后会开启新的道路并解锁罗盘，原路返回能在上一个场景触发一段对话。继续前进会遇见新敌人梦魇狂魔。正前方红色的障碍物还无法破坏，跳到右侧平台对面打开宝箱可以获得浓缩活力护身符。场景中还有许多机关，但暂时无法触发，直接上船到达下一个场景触发世界之蛇的剧情。



紧接着跟随罗盘指引到达九界之滨中间的神殿，无所不能的矮人铁匠再次登场，与其对话可以获得神秘通道的传送能力，这样可以快速传送到之前探索过的区域。现在便可以开始对九界之滨周围进行一些探索了。

先来到九界之滨的南侧瞭望塔可以看到一个诺伦三女神宝箱，三个符文都非常明显，需要先敲打宝箱上方的机关才能攻击到符文，打开后可以获得**伊登的苹果 #4**。接着来到西北角的被遗忘的洞穴码头可以看到一个诺伦三女神宝箱，三个符文就在宝箱的左侧，内有**伊登的苹果 #5**，旁边的石碑还能触发一系列差事。（建议流程到达此处后阅读后文的“初期差事”部分并将其完成，可以获得许多对前期有帮助的物品。）

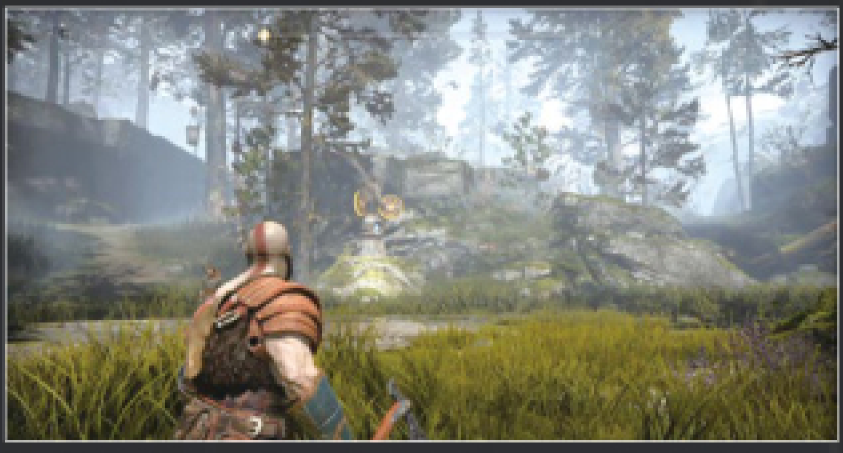


神殿外中央有一个电梯，上去后调查号角会触发一段对话，可以观看到阿特柔斯的精彩吐槽。到达神殿门口前乘坐右侧的电梯，破坏火焰壶可以开启一条捷径。

进入神殿后左侧能找到“**神坛 #3- 耶梦加得**”，右侧正路地面会有毒雾，用飞斧冻住前方的毒火炬即可破除。跳下平台后冻住第三个毒火炬，左手边的宝箱内能找到第三个符文对照盘（前两个以及差事“火焰国度”触发方式请参考后文“差事 - 未了之事”），顺着道路前进打开大门后会来到新的区域。

上山的路（三）-山麓丘陵

来到此处后会触发剧情，可以在此处获得特殊物品“矮人之印”。继续前行，此处会有许多岔路，首先可以在西方看到一个旋转符文机关，从机关左侧的山路前进可以看到一个诺伦三女神宝箱，内有**血蜜酒的号角 #3**。玩家需要将三个旋转机关的符文与宝箱对应才能开启，第二个旋转机关位于宝箱上方，第三个位于第一个右侧的通道，需要冻住毒火炬才能看到。



东边的道路通往两个还无法获得的宝箱，只能朝东南方向的平台上方前进。爬上平台后左边的岔路有一个宝箱，里面可以获得装备“神秘臂套”，然后追随逃走的敌人往右侧前进。之后又有左右两条岔路，右边可以通往第二个密室，上前调查过之后便选择左侧的岔路离开来到雪原上。



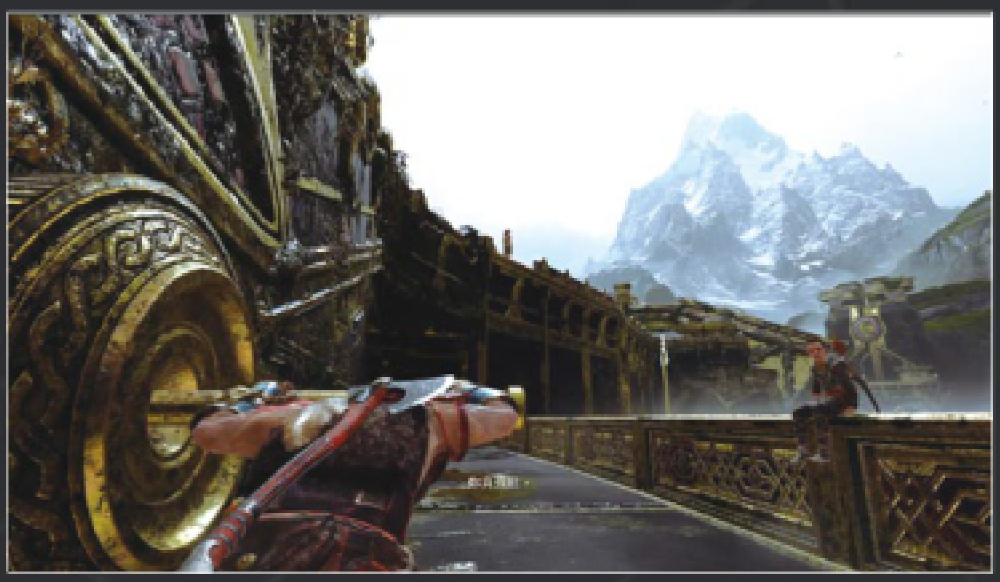
完成一场战斗后攻击场景中的火焰壶可以看到一个宝箱，内有装备“神秘肩膀绑住带”。旁边还有一个困在两个毒雾内的宝箱，飞斧攻击左边毒火炬背后的火焰壶便可将其破坏，然后冻住右侧毒火炬开启宝箱，获得技能“白熊冲锋”。

调查大门前的石柱后会进入一段剧情，新的精英敌人食人魔登场，与系列之前的独眼巨魔类似，玩家只要将其昏迷槽打满，近距离按下 R3 键便可以对其进行骑乘，将周围的杂兵进行吹飞攻击。战斗胜利后可以获得第二个“冰冻火焰”以及新的符文。

打开大门来到山中基地，靠近左侧的机械可以触发一段对话，然后跟随罗盘的指引朝山顶前进并触发剧情。

TIPS 将敌人击打至墙上，能快速积攒昏迷条。

一个国度之外



剧情后跟随女巫乘坐电梯离开，原路返回至九界之滨的神殿，根据指引完成机关，使整个神殿桥梁旋转，开启国度传送间到达亚尔夫海姆便可完成本章节。

亚尔夫海姆之光

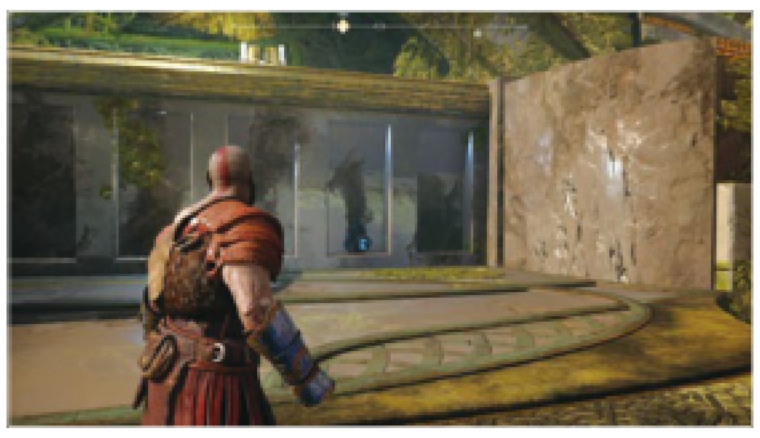
新的场景需要利用飞斧砍断光之肿瘤才能开启道路，接着与新的敌人“暗精灵”战斗，之后右转可以从宝箱中拿到一个咒术，左转还会遇到矮人铁匠。铁匠左侧找好角度一次性用一个码头调查沙盘后触发对话，接下跟随指引到达湖中间。上岸后消灭两波敌人，调查左右两侧的齿轮升起远处的建筑物，然后乘船跟随指引返回沙盘，场景会发生巨大变化。



飞斧击破三根光之肿瘤后便可以解放船只。湖泊中心正前方发着蓝光的位置前去调查，可以获得“冷却至世界树露珠”，能够永久减少 2 秒充能 CD。

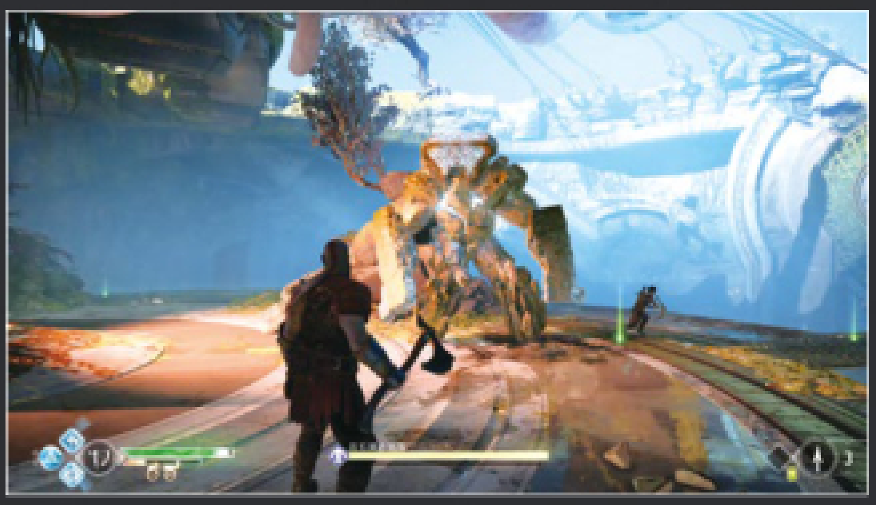
顺着水路来到新场景“光之湖”，在第

消灭敌人后，调查南边房间内的机关开启牢房。中间牢房内的宝箱会被两个光之肿瘤挡住，其实只要在侧边的牢房将利维坦之斧投掷到宝箱的上方，然后站在宝箱牢房的正面收回斧头即可一次性破坏两个肿瘤，开启牢房门，宝箱内可以获得技能“夏基之爪”。



顺着道路前进左手边能看到一个诺伦三女神宝箱，调查宝箱对面的齿轮，在平台下降一半的时候便能看到第一个符文，接着再把平台下降到底并冻住，回头走上背后的平台能看到第二个符文，收回斧头后平台上升还能开启一个宝箱，内有装备“卢恩符文前臂套”。第三个符文需要将中间平台降下而两侧平台不动，跳到中间的平台上回头看齿轮下方便能找到，宝箱内是**伊登的苹果 #6**。

放下平台后进入通道内还能看到一个齿轮，控制齿轮的时候注意入口方向，可以看到一个宝箱，冻住后开启宝箱可以获得符文“亚尔夫海姆破碎的心”。从另一个出口离开，破坏两个光之肿瘤，爬上平台后会触发剧情，奎托斯将会进入无限斯巴达之怒的状态，将暗精灵一顿暴打。

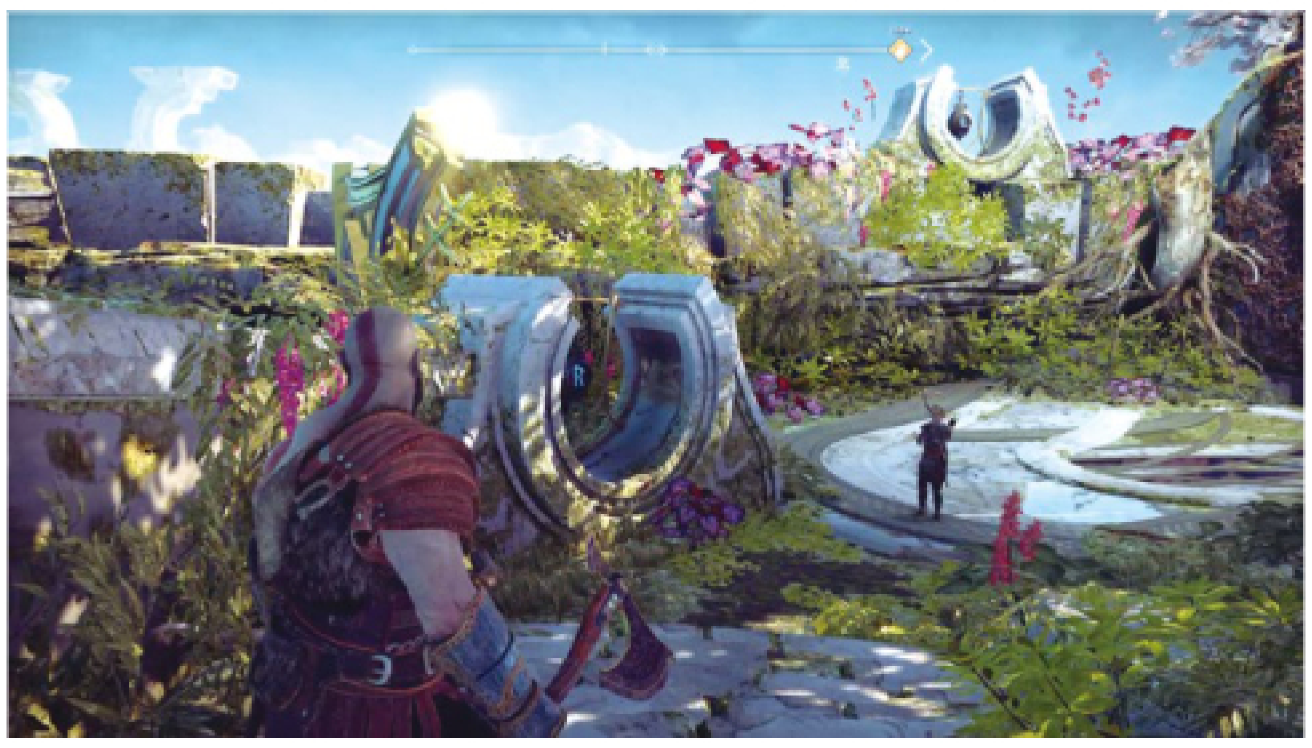


胜利后前方的道路还无法通过，打开左侧的门离开这个区域，中途的房间会有一段对话。通过打碎光之肿瘤，场景中会出现新的光路，爬上平台消灭几个杂兵后会触发一场 BOSS 战。

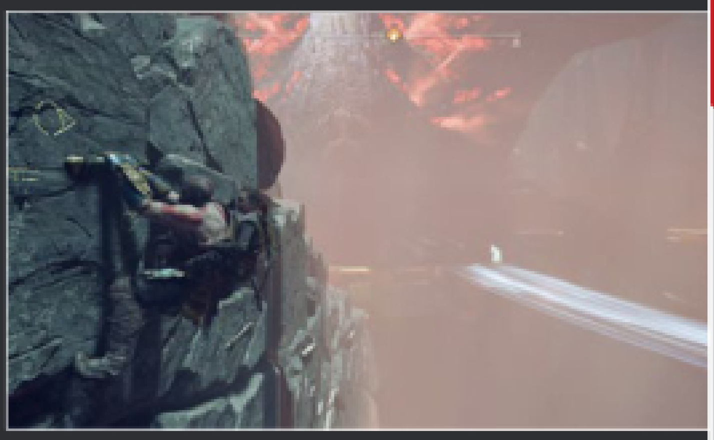
BOSS 岩石远古尸鬼

之前有与噬魂者战斗的话这场战斗会非常简单，战斗方式都是一样，在其攻击的期间用飞斧和弓箭攻击核心，待昏迷槽满后上前 QTE 即可。胜利后玩家可以获得远古尸鬼的心脏（锻造新防具）以及咒术，场景旁边的宝箱内则是新的技能“尼约德风暴”。

破坏掉树木的主树干后，使用电梯回到光之湖的水面，现在神殿大门前的光路已经重新连接。正面的大门无法打开，大门左侧有一个诺伦三女神宝箱，内有**血蜜酒的号角 #4**。首先需要破坏光之肿瘤打开房间的门，第一个符文在宝箱上方，第二个在房间门口的左上方，第三个在楼梯的入口，都非常明显。大门右侧下坡能再次碰到铁匠，铁匠边上还有一个“**神坛 #4- 葛落雅**”。



从铁匠左边的洞口进入神殿内部，消灭敌人后一口气破坏掉上方的三个肿瘤可以开启旁边的宝箱。接着走到一尊巨大雕像下方后，右侧会有一个宝箱，封锁的三个光之肿瘤需要在雕像的另一侧右方击破，宝箱内有装备“卢恩符文战争腰带”。



顺着墙壁来到环形神殿内部，消灭一波敌人后破坏主树干，开启背后的光之路，接着再重复一次这个步骤到达树干上方的一个平台。这里共有九个肿瘤，需要分三次破坏，观察上方的树干便能轻松的区分三组肿瘤，之后便可进入巢穴。在遭遇敌人过场演出之后，玩家便会到达亚尔夫海姆之光所在的场景中。破坏了第一个主光之肿瘤后玩家会掉落在一条窄道上，前方会源源不断冲出大量的敌人，但是生命和攻击力都很低，直接一顿乱砍杀到第二个主光之肿瘤处敌人便会消失，相当 HIGH 的一场战斗。



剧情过后，阿特柔斯的弓便会赋予亚尔夫海姆之光的能力，玩家可以自己连接出光之路。到达对面后需要将地上的水晶安放在底座上才能连接道路，场景中另一个底座安放水晶的话可以获得高处宝箱中的咒术。在开启可以攀爬的墙壁后不要上去，先利用旁边的光之路找准角度破坏一根树干才能开启道路。之后爬上墙壁回到平台，连接光之路离开这个场景，出口还有一个宝箱，里面可以获得技能“外域重击”。



TIPS 对暗精灵施加霜冻等异常状态效果，在战斗时有帮助。

将出口的水晶打落，安放在中间的底座上可以开启一个石碑，接着带着水晶走上楼梯，还能看到一个底座，开启光路后可以看到上方的诺伦三女神宝箱，内有**血蜜酒的号角 #5**。站在宝箱前方，三个符文分别位于宝箱的左中右三个方向。之后宝箱的背面能看到三个光之肿瘤，一次破坏后会露出另一个水晶底座，将水晶放上去开启光之路，并让阿特柔斯爬上去调查沙盘便可打开正前方的大门。



由于船不见了，只能再次使用来时的电梯原路返回，还记得这个场景正前方的道路之前无法通过吗？现在利用光之路来到对面便可看到房间正上方有一颗水晶，将水晶打落后场景内的牢房会出现一些敌人。

之后先将水晶安放在反方向的一个房间内，此时场景正面的符文会亮起，玩家需要在限定时间内将四个旋转机关击打至对应的符号才能开门，门后的宝箱内可以获得装备“卢恩符文鳞片肩甲”。现在再把水晶拿到外面的底座上安放，朝任务目标前进，调查沙盘后，本区域的 BOSS 便会正式登场。

BOSS 斯瓦达琉孚

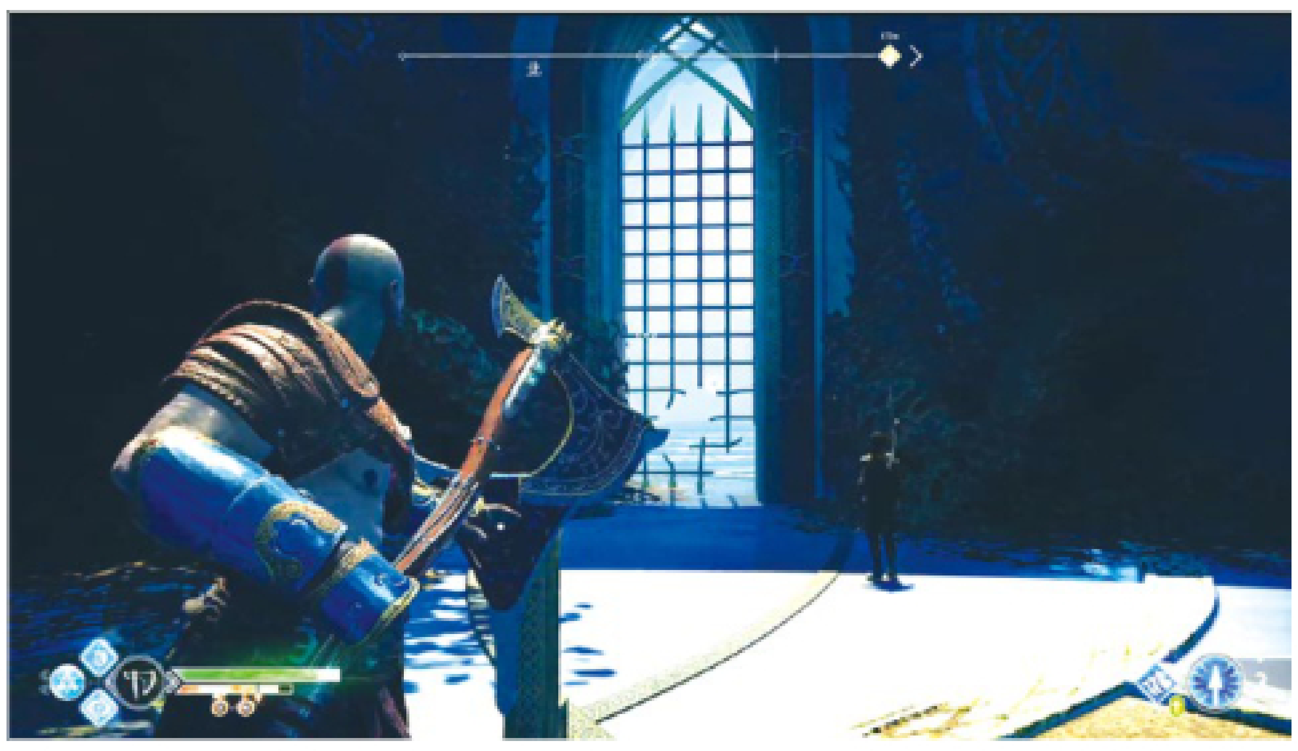
难度很低的 BOSS，招式主要分为三种：一是摆好架势后发动突刺攻击，无法防御，但只要提前闪避便可利用硬直进行反击；二是近身普通攻击，有黄色缩圈提示，弹反起来非常轻松；三是投掷三个远程爆炸物，基本没有命中的可能性。在 BOSS 血量不足后突刺攻击的速度会加快，硬直也会缩短，但仍没有太大的威胁。胜利后可以获得弓箭技能“狼的狂怒”以及新的咒术“狡诈之蚀刻纹饰”。



继续调查沙盘，升起平台回到光之湖，现在可以对湖泊周围进行探索，首先到达湖泊西边的沙滩，右边的山洞进入后会有三个树干，首先击破下方的一个跳到对面，然后回过头找好角度，利用斧头飞出去再飞回的弧度一口气破坏三个树干便能解锁场景中的宝箱，里面的锻造材料还是比较稀有的。继续顺着山洞前进会有另一个宝箱，内有技能“霜巨人的狂暴”。注意远处还有一个吊在高处的宝箱，击落水中后可以乘船上去收集。海滩中间的洞窟进入是第三个密室，调查后即可离开，海滩左边的机关利用光箭攻击后会出现一个缝隙，胜利后可以获得“国度的纯粹精华”。

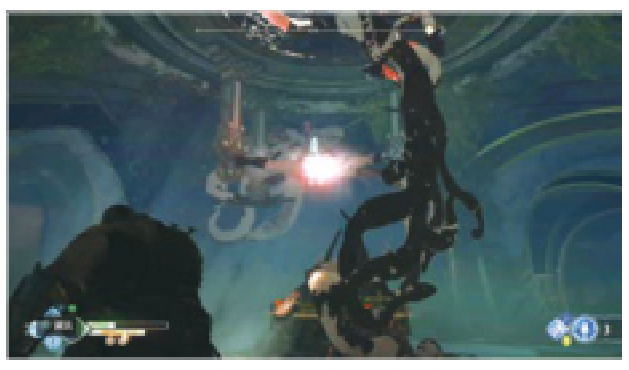
接着到达神殿的正南方沙滩，前方三个肿瘤需要在高台上才能一次破坏，暂时无视。启动旁边的机关后要迅速跳到对面穿过铁门，否则便会关闭。过来后先走左侧会有一个诺伦三女神宝箱，内有**伊登的苹果 #7**。三个符文分别位于左前方，正右方和正后方的铁钟上。





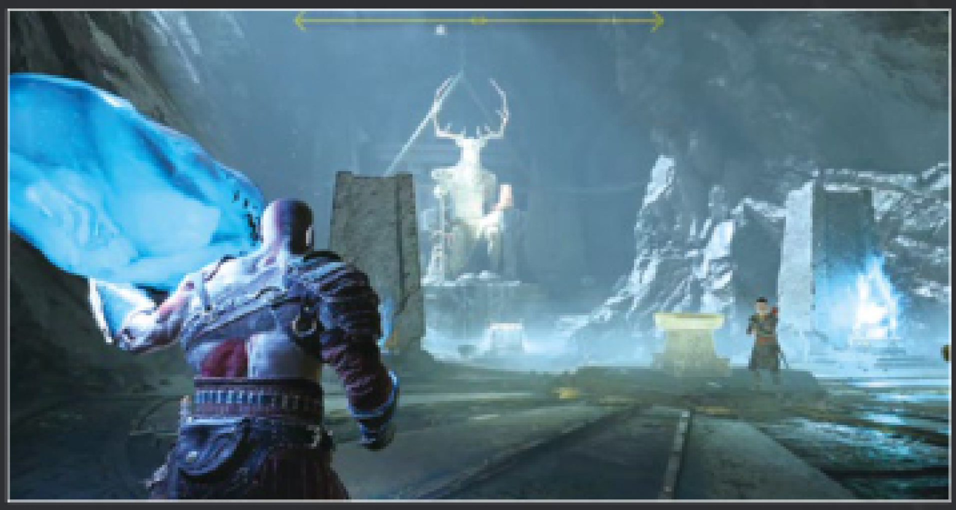
场景右侧的铁门会被树木缠绕住，首先玩家需要启动开关，然后破坏第一个肿瘤，再立马将斧头收回，此时铁门已经升到最高处，迅速投出飞斧破坏第二个肿瘤，同时第一个肿瘤会复原再立马被落下的铁门破坏，这样就可以消除缠绕的树木了，铁门之后是一个缝隙。缝隙右转回到入口处三个肿瘤的高台位置，破坏后右边会有一个新的山洞。控制房间内的齿轮移动上方的两个肿瘤，松开后待肿瘤移动到下图位置时扔出飞斧同时破坏三个肿瘤。开启宝箱可以获得新的护身符“克瓦希尔护身符”，可以在闪避的时候减缓时间流逝（魔男时间？）。

之后原路返回托尔神殿，铁匠会给予差事“法夫纳的宝藏”，详情见后文，同时之前光之湖宫殿中遗漏的物品可以在铁匠处无偿获得。通过神殿回到山麓丘陵，乘坐电梯到达之前剧情有黑雾阻拦的位置，手持彩虹之光通过后本章节结束。



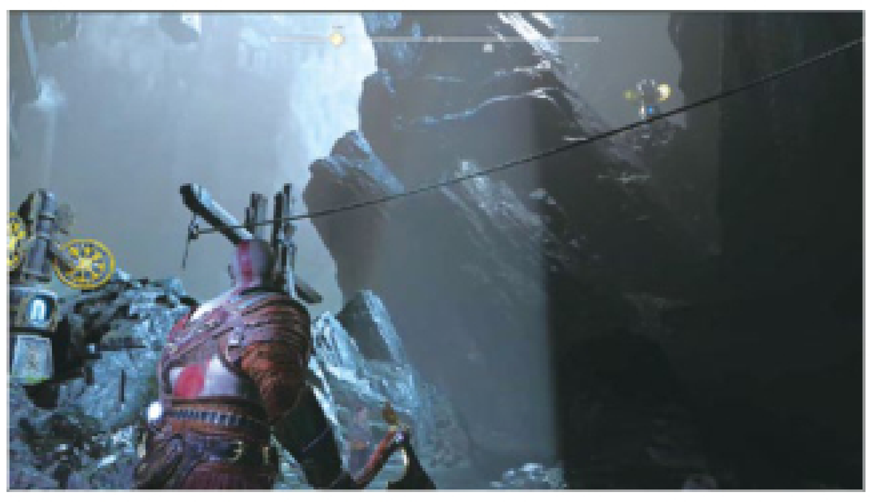
深入山中

通过山壁来到黑雾的口中，再次利用彩虹之光消除黑雾后便能看到大门。进入后会发现前方的底座上少了一颗水晶，进入左侧的房间抬头向上看便能发现。激活两块水晶，拉动场景中间的机关让阿特柔斯阅读，前方的雕像便会破坏右边的石墙打开一条新的道路。沿途记得利用弓箭点亮沿途的路灯，当看到桥上有敌人时会来到一个非常开阔的洞穴前，注意头顶的天花板上有一个路灯可以照亮整个区域，搬开巨石左边的岔路内打开宝箱可以获得装备“鳞片专注臂套”。



消灭一名巫妖后，前方的平台右侧有一条光之路通往一个宝箱，需要在平台上方才能激活，平台上会有许多敌人，利用弓箭射击场景中间的蓝色水晶可以大幅度增长怪物的昏迷槽。

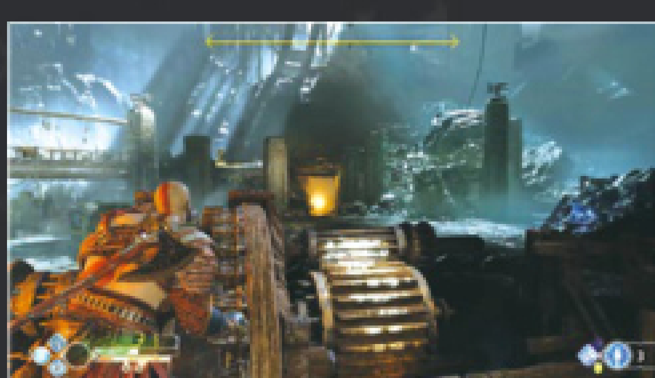
水晶的左侧打碎木板后可以连接一条光之路，上方有一个诺伦三女神宝箱，符文分别位于平台下方 N、平台右上方 B 和光之路的旁边 R，诺伦三女神宝箱内是**血蜜酒的号角 #6**。接着抱起光之路旁边的水晶，从诺伦三女神宝箱左边的桥梁到达一个房间并安放激活，可以解锁一个石碑。回到下方，朝着有火焰的洞窟前进可以到达雕像背后，然后进入雕像右边的大门。

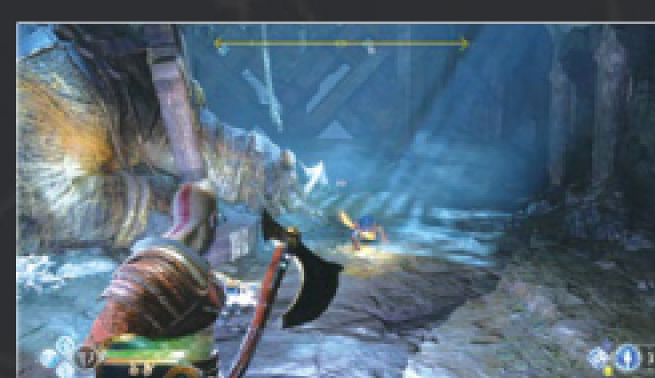


TIPS 亡灵战士胸部充满能量时，避免攻击他们，否则会被爆炸击退。

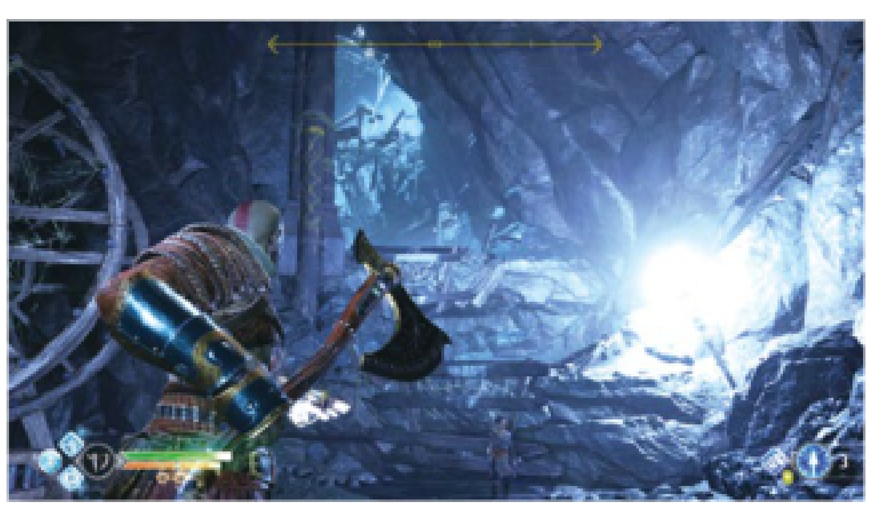
消灭一波敌人后，攀上石壁，中途有段符文可以调查不要错过了，到达地面后去右边将铁链踢下开启捷径。继续前进会来到场景山之心，这里有大量的木质机械。当玩家调查场景右侧的齿轮时，熊孩子阿特柔斯会抢先一步并将机关破坏掉，此时场景的正前方会出现不少敌人，消灭后玩家需要先搞定落下来的巨石才能继续启动机关。

进入敌人出来的洞窟，左手边可以发现铁匠，正路会通往一个针刺机关，攻击右上角的旋转机关便可通过，到达下一个场景。这个场景除了敌人外还有一只没有欲望的火蜥蜴，击杀后能掉落不少素材。

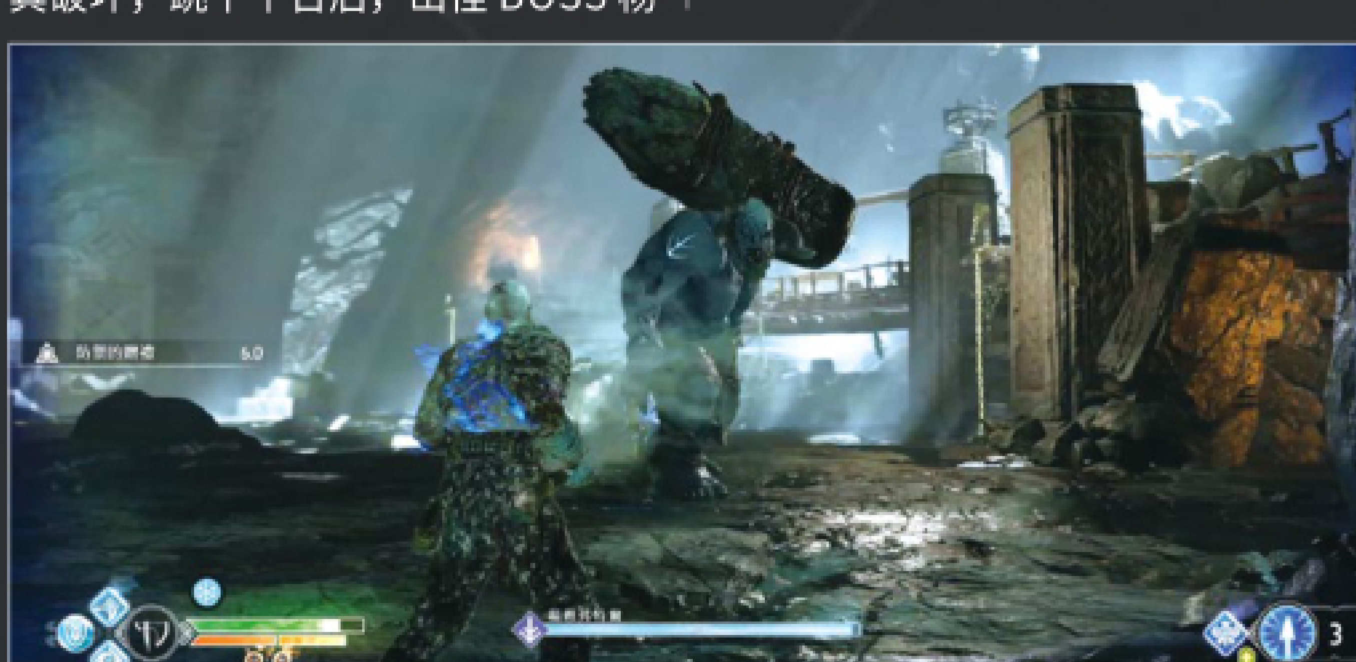




先利用飞斧放下左右两侧的桥梁，然后断开中央手推车的连接扣，向前推动推车，再爬上推车继而爬上上方的平台，破坏正前方的木板直走会回到之前场景的一处高台，踢下右边的铁链，打开左边的木门捷径，调查铁链机关打开大门。回到上个场景走过木桥，地上的洞窟内可以开启一个宝箱。顺着桥梁前进，爬上一处高台，上面的宝箱可以获得装备“鳞片专注护腰”。



拿完东西后将矿车向大场景推动一小段距离，这样便可以跳上左上方的平台，平台上有个宝箱，里面可以获得技能“雄鹰俯冲”。继续前进，踢下右边的铁链，然后调查巨石并将其破坏，跳下平台后，山怪BOSS杨恩福特尔将会登场，除了是冰属性以外打法与之前的山怪没有差别，这里就不再过多叙述，胜利后可以获得第三个“冰冻火焰”和技能“刀刃之河”。

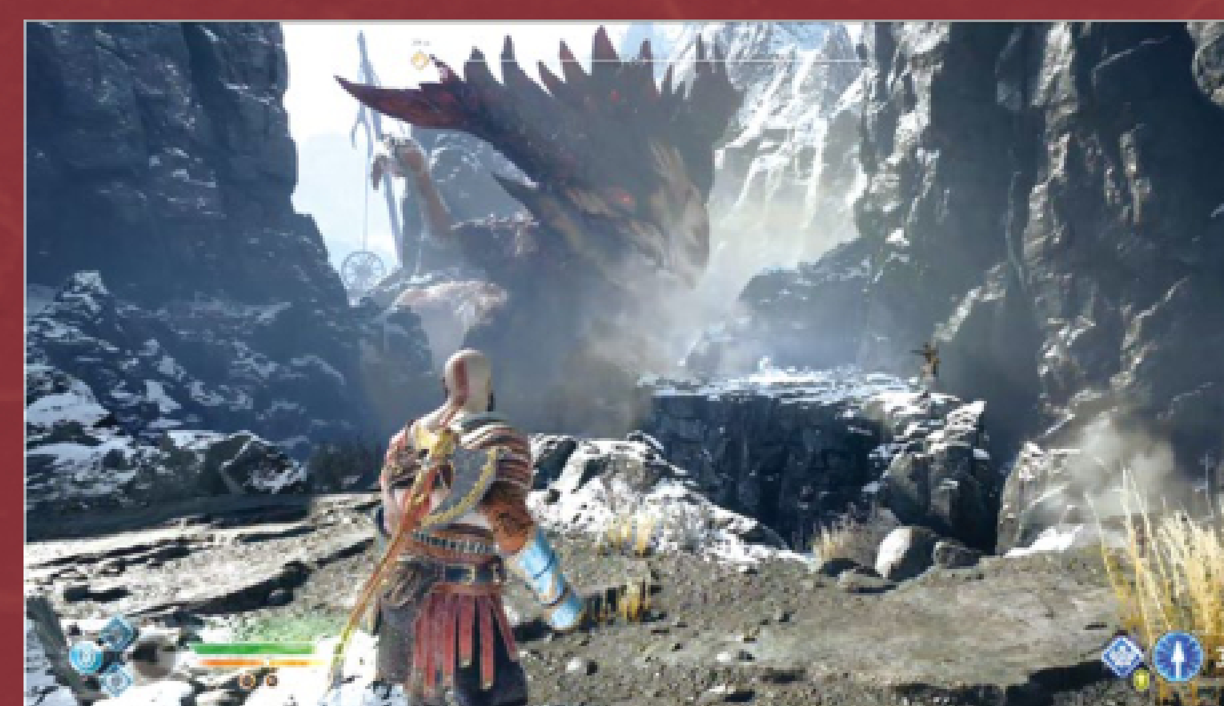


转动齿轮使钩爪下降并冻住，然后将矿车推到钩爪的位置，爬上矿车收回飞斧便可随之来到上方。沿着右侧的坡道前进，小心沿途喷射火柱的面具（用盾牌也挡不住哦），接着前方还会升起环形旋转的面具，绕到另一侧调查齿轮便可以关闭机关，宝箱内是装备“镀金专注肩甲”。到达电梯后，推下两侧的巨石便可开启圆形电梯，很显然上升的途中还将会有一场经典的电梯恶战。

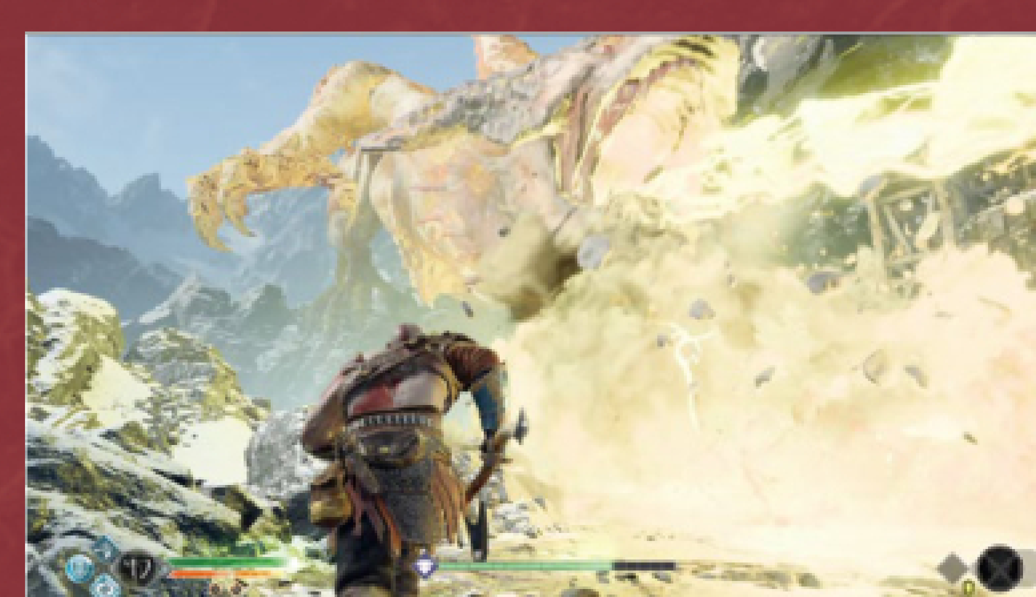
在消灭了多波敌人后，下一个BOSS雷瑟徕尔将会登场，只需要攻击它在电梯上的手爪便会逃走，顺着逃跑的足迹来到一个洞窟内，这里玩家将会触发电力粉碎结晶破坏世界树树液障碍物的教学。一路前行后玩家会再次遇见BOSS并展开正式的战斗。



BOSS 雷瑟徕尔



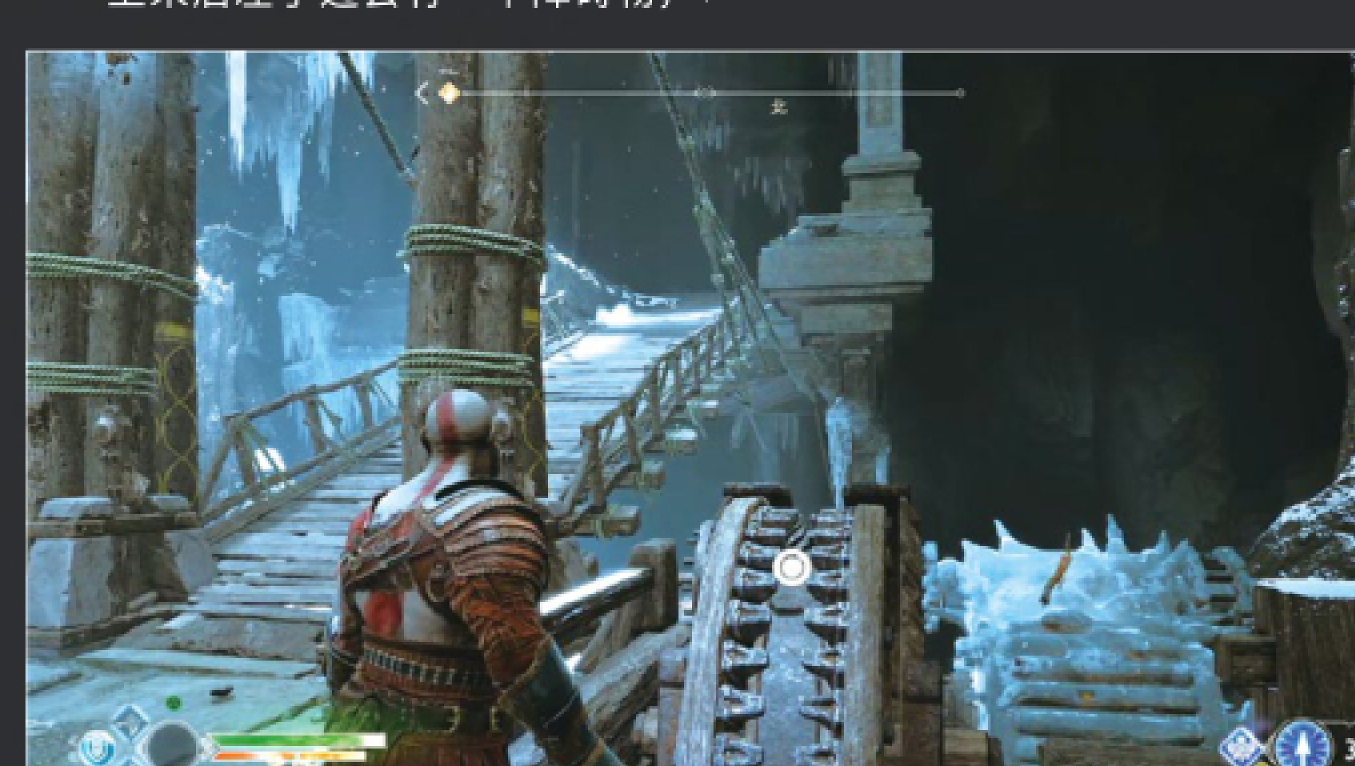
这是一只失去了翅膀的雷龙，玩家首先需要从左侧的山崖跳到BOSS的背后，然后到达圆形的场地展开战斗。首先雷瑟徕尔会使用爪子拍向玩家，如果是双爪拍则是扇形的冲击波，一定要用盾牌挡住（无奈这作不会跳了），待爪子落在场地后立马上前攻击。一到两个回合后BOSS便会开始使用雷电攻击，立马去拿起场景中的粉碎结晶，待BOSS雷电吐息即将喷射时向头部投掷出去，两次爆炸便可将它打入眩晕状态，此时是输出最好的时机。多个回合后在阿特柔斯的帮助下便可屠杀这条雷龙。



胜利后没有任何战利品，但在铁匠对话结束后会要求玩家剥取一颗龙的牙齿，阿特柔斯的弓箭便可以获得雷电的能力，瞄准粉碎结晶可以破坏场景中的世界树树液障碍物。

砸碎世界树树液障碍物进入洞窟后，在攀爬处的右边会有一个宝箱，利用新获得的能力打开后可以获得技能“提尔的复仇”。爬上来后先破坏下面的障碍物，然后控制齿轮将粉碎结晶升高，破坏上方的障碍物使石块落下，爬上石块便可以继续前进。

上来后左手边会有一个障碍物，正前方会有几名敌人、粉碎结晶和一个诺伦三女神宝箱，内有**伊登的苹果8#**。首先把阻挡桥梁和房间的障碍物全部破坏掉，房间内可以解锁“神坛#5-尤弥尔”，房间的右上方还能看到第一个符文。接着来到桥上朝右看能发现第二个符文，第三个位于诺伦三女神宝箱的上层，需要控制桥对面的齿轮使桥抬起才能到达，旁边的宝箱小心内有一名敌人偷袭。接着继续攀爬，打开大门后玩家便到达了山顶。攀爬时玩家会听到三名神族的对话。



TIPS 重复攻击冰冻的敌人即可将他们粉碎。也可以把他们朝墙壁踢或者踢下岩壁。

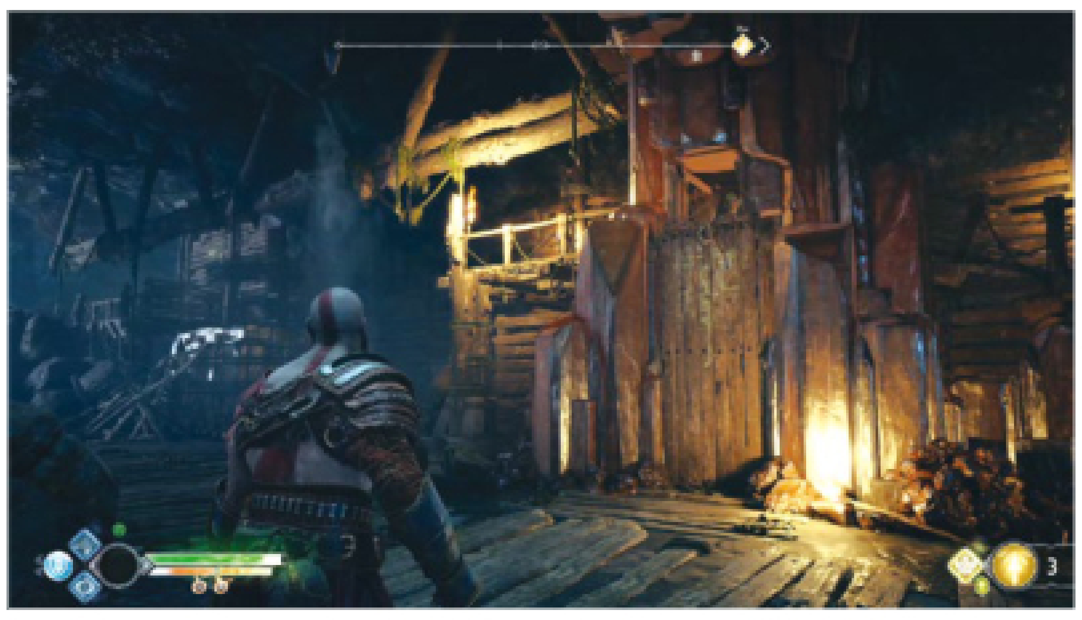
新的目的地

剧情过后玩家可以获得新的腰部挂饰，然后从另一条路下山朝女巫的住处前进，沿途的两个宝箱打开后直接用传送门回到布洛克的商店，然后通过船回到女巫洞穴。

由于水位下降，女巫洞穴可以探索的地方要比之前多上许多。首先从电梯出来后破坏右手边的障碍物，里面可以看到宝箱符文的第一个符文以及另一个宝箱，里面可以拿到最后一个符文对照盘。打碎第一个符文后墙壁可以向上攀爬，到达地面后还能解锁一个石碑。



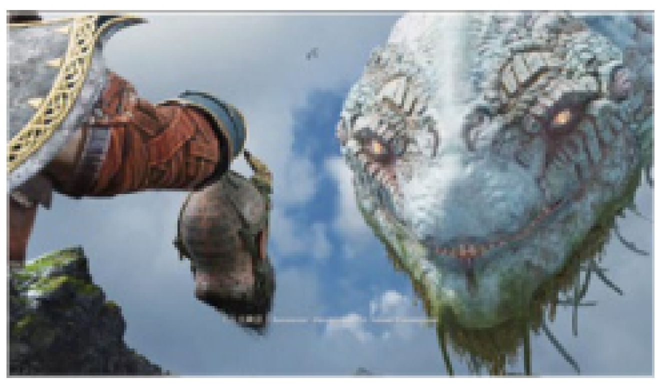
回到洞穴来到下层，连接光之路后便能到达诺伦三女神宝箱，内有**血蜜酒的号角 7#**。面朝诺伦三女神宝箱，右侧是粉碎结晶，破坏左侧的障碍物后能看到一间密室，不要忘记上前调查，密室左边墙上是第二个符文。破坏正后方的障碍物能解锁一个宝箱，宝箱的右侧是第三个符文。



朝密室左边的门移动，右侧高处的木板可以破坏，让阿特柔斯爬上去，然后控制奎托斯移动旁边的推车给阿特柔斯提供平台。到达对面后指示阿特柔斯调查沙盘，沙盘的谜底就在对面的天花板上，需要用飞斧破坏木板才能调查。解密后对面平台宝箱中可以获得技能“渡鸦杀阵”。

从之前第一个符文的位置来到女巫家门前，女巫家左边能发现一个沙盘，从乌龟脑袋对面的铁链爬上去看向沙盘便能发现谜底（旁边的诺伦三女神宝箱还不能打开），修复建筑物后可以打开一个宝箱，内有技能“麋鹿风暴”，接着进入女巫住处触发剧情。

剧情之后下电梯开启传送门回到提尔神殿，还记得之前被阿特柔斯吐槽的号角吗？现在就是吹响它的时候。



魔法凿子

剧情后无法返回

剧情过后九界之湖的水位会再次下降，现在可以在九界之滨收集一波露珠。

◆西北方向的诺德里要塞的入口处可以获得“防御露珠”

◆被遗忘的洞穴可以获得“运气露珠”

◆尼福尔海姆国度塔的侧边可以获得“力量露珠”

◆铁湾可以获得“卢恩符文露珠”

◆光精灵基地（赫尔海姆之塔西北方向）的东北方向可以获得“冷却露珠”

◆死亡小岛的西边可以获得“活力露珠”

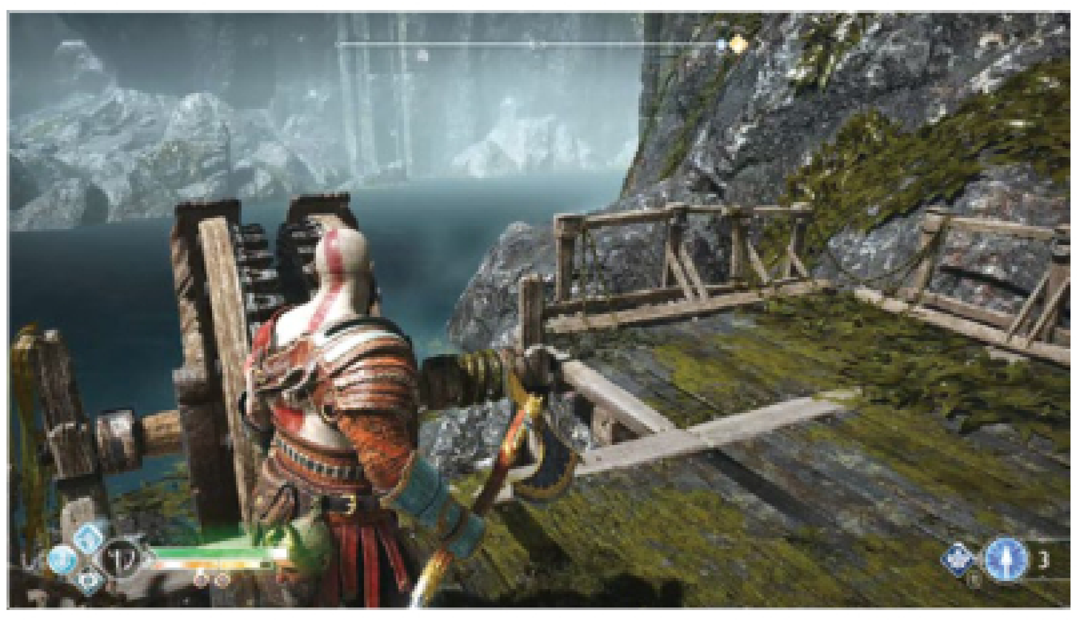
◆穆斯贝尔海姆之塔的西侧可以获得“防御露珠”

◆渡鸦断崖码头边上可以获得“力量露珠”

◆九界之滨前往维瑟嘉德的入口处可以获得“运气露珠”

◆铁湾与尼福尔海姆之塔之间能看到“活力露珠”

◆石匠水道入口处的右边可以获得“力量露珠”，



到巨人身下后，先破坏一次右侧巨人手臂上的粉碎结晶，再旋转手环使粉碎结晶破坏掉两侧的冰壁。进入洞窟内，从左边爬上平台，锁链右侧的宝箱内可以获得装备“卢恩符文龙族皮护肩甲”，然后爬上铁链来到平原上方。



从石匠水道东侧进入索穆尔的尸体后会遇见闸门，在闸门右侧使用齿轮将其关闭，之后会出现敌人食人魔和暗精灵。胜利后旁边会出现一个给予差事的幽魂，详情见后文的探索部分。

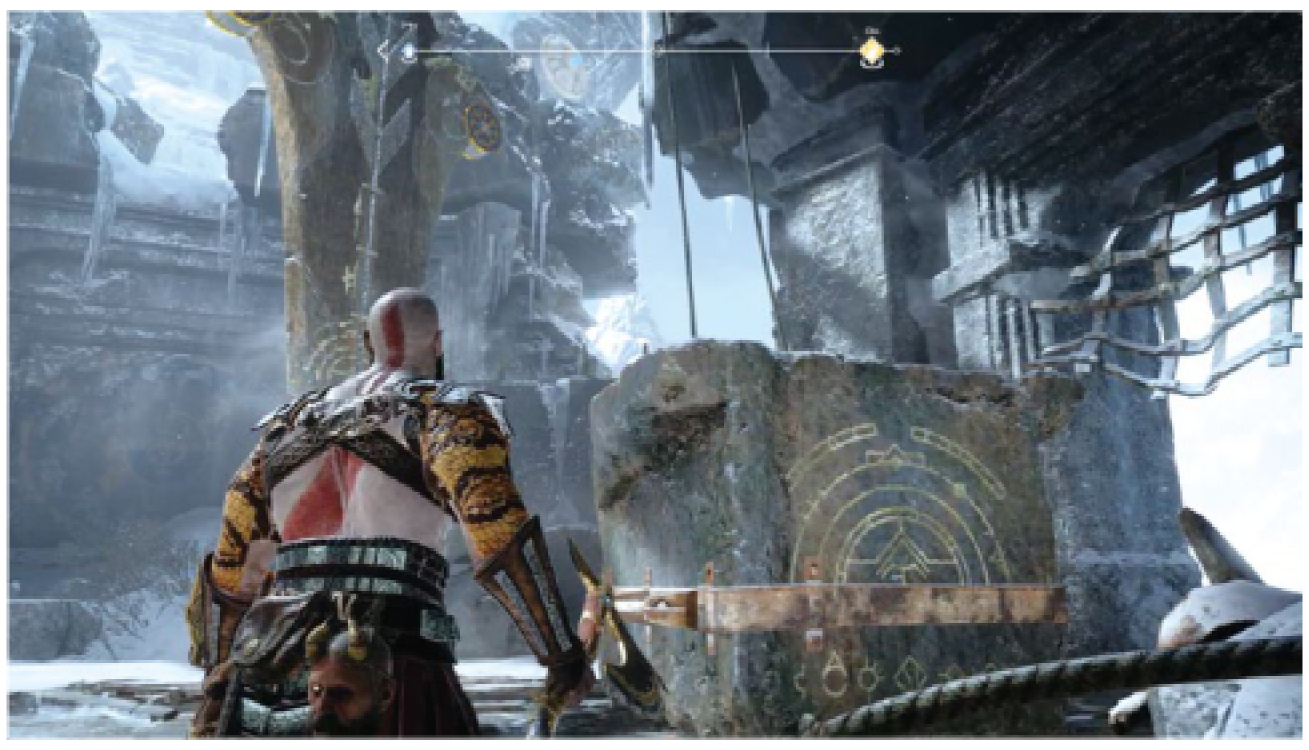
顺着水路来到北方船坞，这里会遇见敌人狼头人，行动非常矫健，好在比较容易累计昏迷槽。场景的左侧能发现一个密室。

平原上会有两只狼头人，全部解决后注意场景中有一块画风不太对的冰块，攻击后会进入 BOSS 战，冰雪远古尸鬼与之前的打法相同，这里也不再过多叙述，胜利后可以获得咒术“防御之霜冻纹章”，场景中间的宝箱内还能拿到装备“镀金符文构筑者臂套”。

这个平原还有许多探索的内容，首先来到场景中间，东南方向可以获取到粉碎结晶，分别利用结晶破坏南边和北边的障碍物，然后将南边的水晶安放在东边的底座上并激活能打开一个裂隙。接着便是西边的符文门，第一个符文位于门的左边，第二个符文就在之前破坏的障碍物背后，第三个符文需要攻击南边高处的旋转机关才能让符文升起，门后的宝箱能获得一个不错的咒术“漫游者印记”。



来到巨人尸体前后会触发一场战斗，接着往右侧高台前进会碰到铁匠辛德里，剧情之后又可以获得一个矮人之印。在铁匠右边可以看到巨人胡子上面有粉碎结晶，其中一个需要飞斧攻击转盘才能命中。顺路继续前进进入室内会遇到精英敌人荒原浪人斗士，一般状态下会背对玩家行动，此时完全无敌，只能依靠其攻击的间隙输出或者弹反来创造条件，最好的方法还是直接开启斯巴达之怒乱拳击杀。接着把场景中的石块拉动一次，然后用飞斧击打上空悬挂的断剑，这样就可以攀爬到上方的平台了。平台上的宝箱可以获得技能“霜冻之恩赐”。



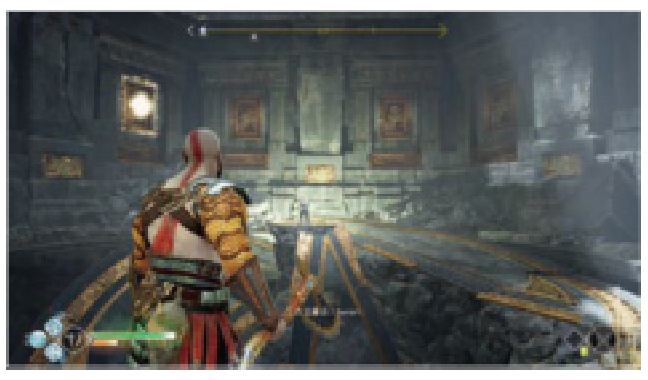
TIPS 赤手空拳时踢击敌人，可以在混战之中制造空间。试着在靠近边缘的地方使用，能将较弱的敌人踢下悬崖直接击杀。

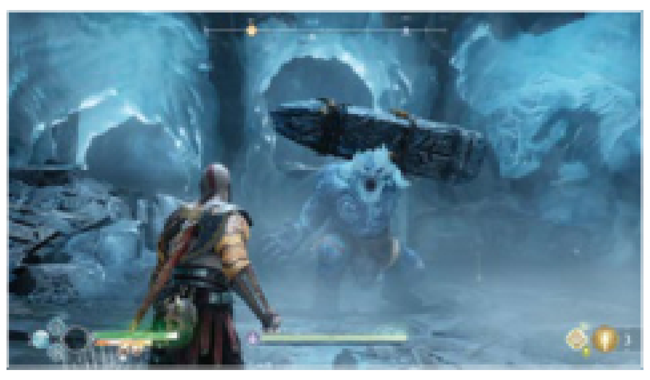


从原石块堵住的门离开，攀爬墙壁过后会看到一条巨大的缎带下有一个粉碎结晶。走到下方调查后奎托斯会将缎带推到远处，此时立马用弓箭引爆结晶两次便可震碎对面的冰柱。再次引爆可以获得右侧的一个宝箱，然后跳上缎带到达顶端，在奎托斯的神力下整根巨人手臂发生了倾斜，但还不足以倒塌。

打开门进入房间，门口的宝箱能获得装备“符文构筑者战争腰带”，破坏场景右侧木板的让阿特柔斯到达沙盘的位置，然后用飞斧将沙盘背后的四面版画变回正确的图案（春夏秋冬），激活沙盘后便能修复电梯，紧接屏幕上方会出现计时条，要在限定的时间内消灭所有敌人才不会使电梯坍塌，建议使用冲刺后 R2 攻击将敌人从平台上直接吹飞（招式利维坦之怒），共计会有三波敌人，其中最后一波的巫妖最为棘手。在到达顶层时电梯将会无法支撑，指引阿特柔斯引爆上方两个粉碎结晶后场景中间会出现可以攀爬的位置，赶快趁此机会逃离。

调查巨石后奎托斯将带着阿特柔斯随巨石一同落下，直接到达冰面下方。来到宴会厅后，不断射击场景上方的粉碎结晶使其坠落到地面。利用粉碎结晶破坏墙壁上冻结了怪物的冰块便可以触发战斗，其中中间的冰块内为山怪 BOSS 石法国王，对于现在的玩家而言已经不具备任何威胁了，消灭后可以获得技能”野猪大军“。顺着破开的洞口前进会再次遇见铁匠，此时会听见索尔两名儿子的对话，紧接着便是与他们的战斗。





BOSS 曼尼 & 摩迪

虽然同时应对两名 BOSS，但他们的攻击欲望都不算太高，并且很容易就能判断出招时机。他们的昏迷槽累积都很快，当其中一人累计满时便会进入无敌状态，而这时攻击另一名敌人并使两人都进入无敌状态后便会触发强力闪光，此时玩家只能依靠威胁指标判断出敌人的进攻方向来防御，在二次进入这个状态后他们还会使用假动作欺骗玩家。在其中一人生命值不足后同样也会进入无敌状态，必须在无敌状态期间立马击败另一名敌人才会进入最终的处决动画。胜利后可以获得第四个“冰冻火焰”。



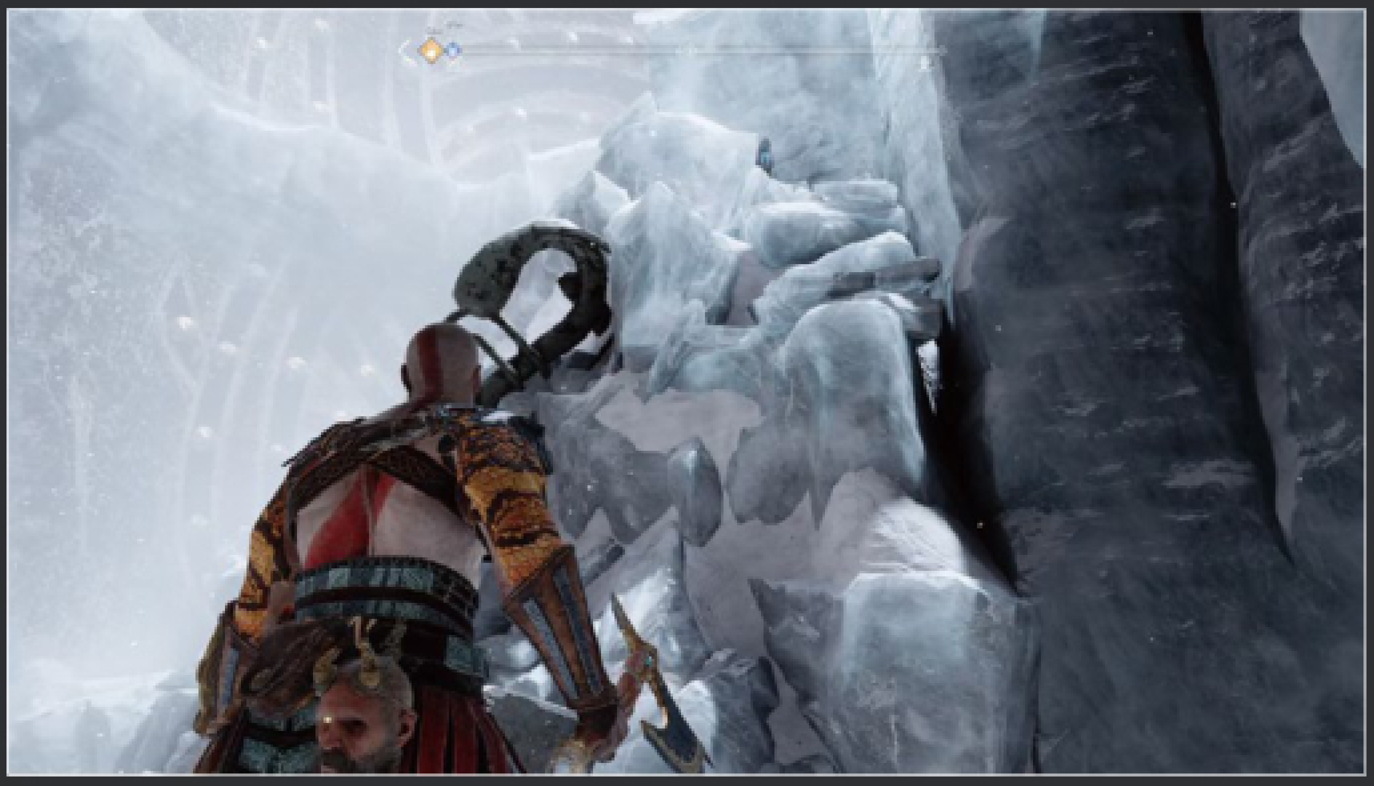
门锁之后

剧情后无法返回

调查任务目标后玩家便可以开启密室的菱形魔法锁了，开启场景的那一扇后会看到一扇符文门和一个宝箱，粉碎结晶就位于宝箱正上方的缝隙内。第一个符文在面朝符文门的正后上方，之后通过右侧的台阶来到上方平台，站在符文门的正上方往东北方向看便能发现第二个符文，然后跳下一节台阶往西北上方看便能发现第三个符文，符文门内是一些素材。

从宴会厅的魔法锁离开，沿途会遇见障碍物和底座，再往前走一段便能看到粉碎结晶，而水晶则位于粉碎结晶的头顶。打开大门后又要解决一个谜题，首先先把缆车的连接装置破坏，然后指引阿特柔斯爬上右侧的平台，然后控制左侧的齿轮使缆车移动到左侧，冻住缆车，接着爬上铁链并登上缆车收回斧头。跳到对面后记得把右侧的捷径铁链踢下去再去开启魔法锁，接着便能回到码头，乘船回到九界之滨了（中途会有一段剧情相关的对话，不推荐使用传送门）。

地窖的魔法锁就在码头的附近，进入门后调查沙盘便会触发剧情，逃跑的摩迪再次登场，剧情过后他再次逃窜，玩家需要带着阿特柔斯前往女巫弗蕾亚的住处。



病

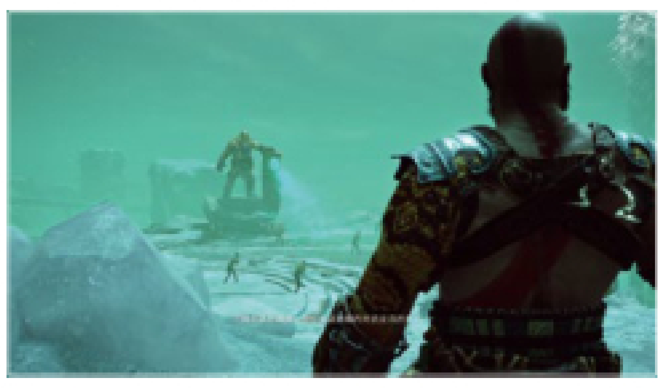


剧情过后，奎托斯为了拯救阿特柔斯，必须要打开自己尘封着的罪孽——混沌双刀。

拿家门口的一群杂兵练过手后，直接从家门前的传送门回到神殿，此时铁匠也会上前围观奎爷的混沌双刀，一改之前的臭脸。

通过神殿来到赫尔海姆，这个区域的地图非常简单，一直沿着道路前进即可，藤蔓左边的宝箱内可以获得混沌双刀的技能“斯巴达冲刺”。得知冥界大门上锁后，烧毁左侧的藤蔓继续移动，通过攀爬两根石柱可以来到下层，高处的藤蔓需要通过投掷混沌双刀来烧毁。

下层中途地面塌陷，强制进入一场战斗，胜利后将高处的藤蔓烧毁滑下石块，利用石块爬上高台离开。上来后右侧的粉碎结晶因为阿特柔斯不在身边无法开启，继续往左侧前进便可到达诅咒之桥。

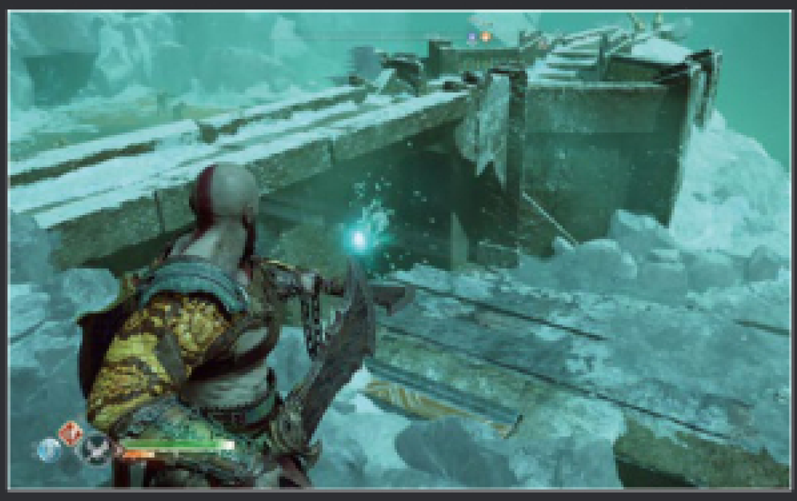


TIPS 对于拥有盾牌的敌人不要贸然的正面攻击，选择其他角度发起进攻或者双击 L1 键进行破防才是正确的方法。

BOSS 茅图格赫尔森

冥界的山怪要比外界的厉害许多了，首先BOSS免疫所有远程攻击以及利维坦之斧，只有拳头与混沌双刀能造成伤害，并且防御力很高，好在它攻击手段主要以远程为主，并且攻击力较低，靠近反而威胁更小。首先山怪基本的招式石柱冲撞与砸地在它手中都会追加一段正面冲击波，需要左右翻滚避开，并且往往会直接瞬移到玩家面前使用砸地攻击。在消耗一定生命值后BOSS便会开始在场地内反复传送，不断使用魔法球和投掷物攻击玩家。速度缓慢的魔法球可以投掷混沌双刀击破，而投掷物利用弹反可以造成较为可观的伤害。在生命值削减了1/2后BOSS会瞬移到场地边缘使用扇形的冲击波攻击，找准缝隙接近BOSS攻击便可破除。胜利之后从尸体上获得心脏，此时远处的阴影中浮现出奎托斯熟悉的脸庞。之后拿起地上的战利品“混沌火焰”。





调查场景中绿色的石柱铁匠便会现身，并赋予玩家新的能力，玩家可以捕捉绿色的赫尔之风，在10秒的时间内将其转移到其他的石球上来开启机关。在遇到第二波敌人时，赫尔之风会被冰块挡住无法吸取，需要跑到二楼的平台上瞄准。

打开大门后之前的桥梁上会跪坐着一名“幽冥荒原浪人”，因为不会主动进入战斗，千万不要错过了，胜利后可以获得“致命战争手柄”以及素材。前方还有一个技能可以收集，需要利用沿途的石球将赫尔之风转移到入口侧边下楼梯的石门处便能打开宝箱，获得技能“混沌气旋”。最后几个石球的位置比较难发现，分别在雕像的背后、号角位置顶部，入口的两侧还各有一个。回到米德加尔特后直接前往弗蕾亚的住处出发剧情。



黑色符文

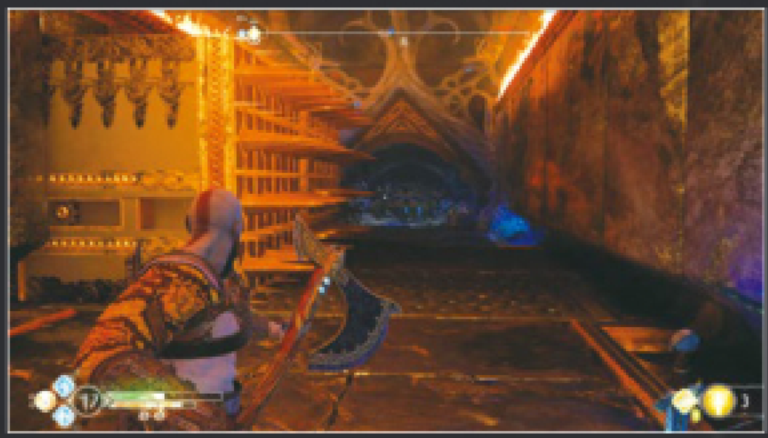
现在玩家可以解开魔法锁了，可以找到之前的密室进去挑战女武神获得强力装备，具体的打法会在后文提到。之前指引阿特柔斯调查的沙盘处上有一扇需要赫尔之风才能打开的门，需要从洞穴的入口处一直转移过来，然后将推车移动到中间，破坏藤蔓爬上去跳到对面便能打开石门开启宝箱，获得技能“复仇女神狂冲”。



还记得女巫门口有一个无法开启的诺伦三女神宝箱吗？现在来到女巫门口左侧，先将沙盘上方的赫尔之风移动到左侧，然后爬上诺伦三女神宝箱所在的高台便能将赫尔之风转移到宝箱上方，待宝箱符文亮起后便能控制一旁的旋转机关打开宝箱了，内有**伊登的苹果#9**。乘船回到提尔神殿后，神殿下层西北的宝箱打开可以获得“无重量战争手柄”。进入神殿，调查沙盘后再调查墙壁上的文字便能启动电梯。到达提尔的地窖，黑色符文就在眼前，但是被三个旋转的指环保护着，石球上赫尔之风提醒玩家需要找到其他石球来接收这些风。



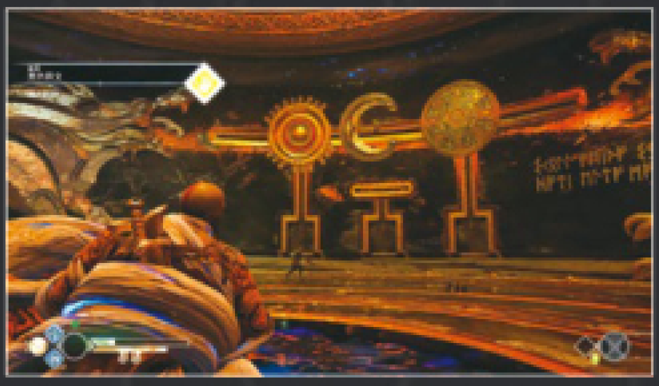
先从入口边上的柱子来到场景的二楼，到达中间把捷径铁链踢下去，然后拿取最外侧的赫尔之风，安放在房间东侧的石球上，之后地上会升起一个齿轮。控制齿轮打开面前的铁门，穿过陷阱通道后来到一个藏宝间。房间中间又有一个石球，打开左边的闸门可以回到黑色符文的位置，场景中间还会刷新一波敌人。



将赫尔之风牵引到第二个的石球后再次升起一个齿轮，注意除了正前方会打开闸门外右后方也会升起一个闸门，这个闸门的尽头是一个诺伦三女神宝箱，内有“威慑符号”。第一个符文收回斧头回头便能看到，第二个符文位于纵向尖刺机关的右上角，第三个符文站在齿轮出往东边看便能发现。接着朝纵向针刺机关的通道前进，看似三个针刺闸门无法通过，但仔细观察墙壁右侧便会发现一个安全的空间可以躲开针刺。

过来后获取第三个赫尔之风，玩家首先需要在二楼平台将内圈的赫尔之风移动到外圈，这样才能在楼下平台转移。启动最后一个齿轮后可以将符文降至地面，但奎托斯此刻也会被陷阱困住，需要指引阿特柔斯拉动墙上的铁链才能化险为夷，最快的解法是“中、左、中、右、左、中、右”，在一段惊险的剧情过后奎托斯便能摆脱陷阱。

踹开前方的铁门，从铁链回到一楼，剧情之后便可以得到目标物品黑色符文，紧接着便是一场BOSS战斗。



BOSS 灰烬 & 冰霜之格伦代尔

两只山怪同时登场，正如它们的肤色一样，冰霜只能依靠混沌双刀造成伤害，灰烬则只能依靠利维坦之斧。除此外它们的招式都是相同的，会以极快的速度接近玩家然后使用砸地攻击，或者用石柱原地敲打升起若干根小石柱并爆炸，如果被爆炸波及将会受到失明的负面效果。两名BOSS的生命值都很少，使用持续输出的技能可以造成非常惊人的伤害，此外它们的生命还互相共享，当一名山怪的血量过低时便会汲取另一名山怪的生命，因此无需在意击杀的先手顺序。胜利后可以获得一个“混沌火焰”和技能“塔尔塔洛斯之怒”。



TIPS 在获得新的工艺制法后，可前往“资源”分页产看工艺资源的位置情报。

根据罗盘的指引乘坐电梯离开地窖，朝山麓丘陵前进，将之前途中几个被藤蔓和障碍物挡住的宝箱打开，其中位于电梯东边的宝箱内能获得咒术“武器之纹章”。来到山道上时能看到藤蔓背后的赫尔之风，将风带到西南方向的门上能开启一个宝箱，内有技能“赫菲斯托斯之波”。进入雪山场景后，会出现几个裂缝，里面钻出大量的敌人，不过血量都很低，使用混沌双刀轻松解决。



到达山顶有麋鹿雕像的房间后，会遇见摩迪并触发剧情。剧情过后继续向山顶进发，到达此前有推车的大洞窟内后需要找一条新的路到达山顶，现在获得了许多新能力后这个洞窟有很多可以收集的东西，尤其是角落内的密室，进入后可以挑战一名女武神埃尔，由于难度较低，报酬较好，建议在流程中便将其攻略，详细可参考后文。之后烧毁场景正东方向的藤蔓乘坐电梯离开。

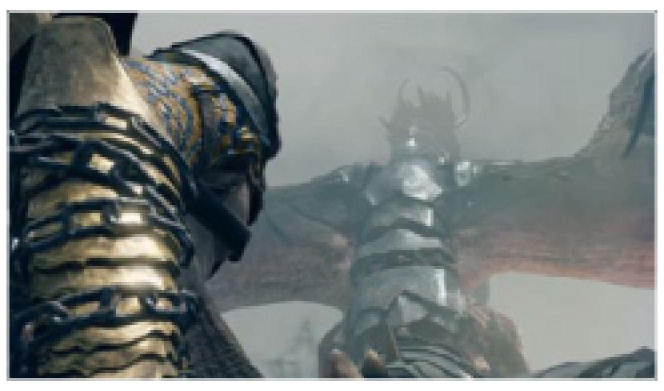




到达上层后会被敌人伏击，全部消灭后先调查西边的攀爬点，让阿特柔斯放下铁链后爬上来，调查门上的符文新的敌人便会破门而出，门内还有一个石球门，内有宝箱，可以获得技能“许珀里翁猛击”。首先需要打碎下方的木板找到赫尔之风，赫尔之风右边的石球是可以搬动的，搬到铁链的正下方便能在 10 秒内打开这个石球门。

继续前进会在一个房间内再次遇见冰霜尸鬼，利用粉碎结晶炸碎旁边的障碍物，将推车拉出来，然后利用推车打开平台上方的宝箱可以获得装备“神话清晰战争腰带”。沿着山壁来到对面后，右手边藤蔓中的宝箱可以获得装备“神话清晰护肩甲”，在铁匠处补给一波后便可到达山巅，面前的宝箱打开可以获得新的“尼福尔海姆符文对照盘”，并解锁差事“迷雾国度”。

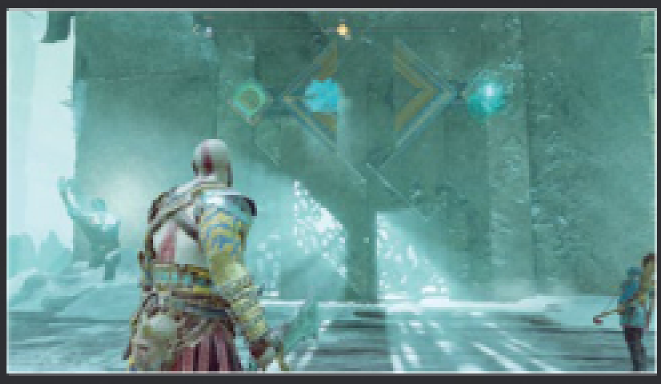
沿着左侧的山壁向上攀登，到达顶峰后，左侧小道被藤蔓封住的宝箱内可以获得“神话清晰臂套”，这三件套算是目前流程中属性相当不错的一套装备。到达顶峰后调查阿特柔斯写下的符文，开启通往九界最高山的道路，而此时巴德尔再次登场……



逃离赫尔海姆

剧情后无法返回

奎托斯再次坠落在赫尔海姆，顺着路线前进，在断裂的冰桥上会受到伏击。到达门前后墙壁上有两个石球，但是只有一个赫尔之风，先激活左侧的门后用飞斧冻住再激活右边的石球便能打开石门，门后会有一名幽冥荒原浪人，消灭后可以获得一个“混沌火焰”。之后玩家将会遇到被幻想所困的巴德尔，沿着墙壁绕开后到达码头，推下东边的石块，会发现一个诺伦三女神宝箱。先来到右侧从石块左边到达海边看向北方便能发现第一个符文，然后拉出石块一格，来到石块另一面可以看到第二个符文，然后石块拉到底并利用石块爬上平台，看向东南方向能发现第三个符文，宝箱内是“**血蜜酒的号角 #8**”。



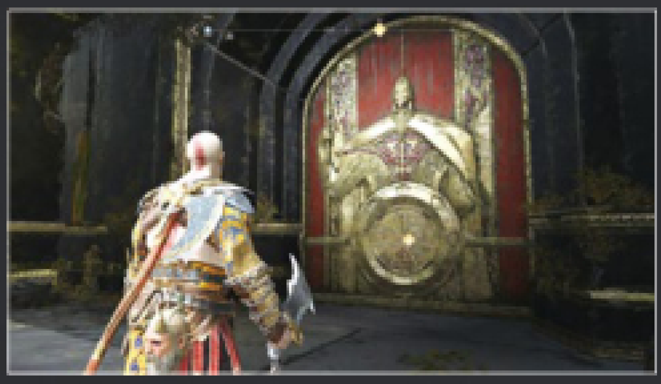
回到码头登上船只，燃烧掉所有的藤蔓后调查齿轮升起船帆，中途还要调节几次。期间停靠的场景内还有许多物品可以收集。先升起场景中间的电梯并冻在高处，然后从侧边的石柱爬下来，从电梯下方走过去能看到一个宝箱，内有技能“伊卡洛斯风暴”。之后调查旁边的齿轮解放船只，之后窜出来的两只巫妖依然可以叫阿特柔斯在船上射箭辅助。

到达赫尔海姆天空后，玩家将要完成几场防守战，小心别让敌人把船上的篝火浇灭了，在到达出口上方后，奎托斯心中的幻象将曾经无法磨灭的一幕再次演绎。



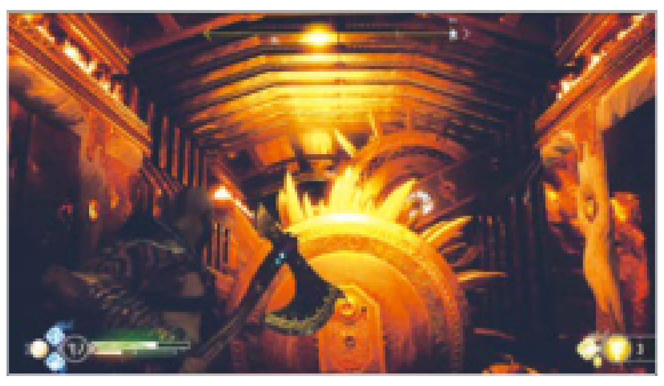
通往约顿海姆之路

落到神殿后先开启左侧的房间，里面的宝箱可以获得史诗级别的咒术“外层国度之眼”。之后打开魔法锁，进入奥丁的房间可以发现之前缺失的一块神坛木板（不包含在收集内），了解到另一种到达约顿海姆的方法。回到米德加尔特后与矮人兄弟对话获得符文钥匙，再与之对话可以接取差事“孔雀石里的神祇”，详见后文。来到神殿的最下层，利用钥匙打开奥丁封印的红色大门。



来到国度传送间的下层，与阿特柔斯对完话旁边会出现新的通道。到达提尔之厅后调查前方符文并将其抬起会发现平台被两条锁链固定着，之后身旁的两尊雕像会开始活动（别担心不是 BOSS）。启动场景中间的电梯来到下层，背后能发现“**神坛 #6-贝格尔米尔**”。左右两边的闸门分别对应两条锁链，先选择左边的前进。

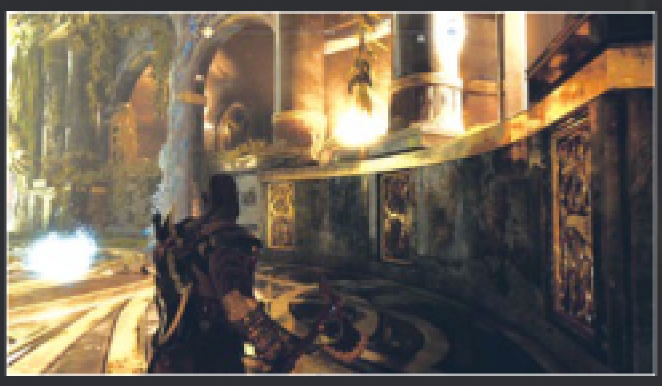
通道内会布满许多刀刃圆盘，只需要冻住第一个圆盘使之与最后一个圆盘重合，然后便可以依次露出后面的圆盘，使用同一方法将所有圆盘重合在一起后便可通过。到达房间后，将门上的赫尔之风转移到右边通道右侧的刀刃圆盘上便会开始上下移动，待圆盘变矮后将赫尔之风移动到右侧的墙壁上圆盘便会开始旋转，然后走过圆盘将之后的两个赫尔之风转移到石球门上便可打开宝箱（返回时开启石球门难度更低），获得技能“许珀里翁擒拿”。接着便是把三个赫尔之风全部转移到通道内后方的圆盘上便可开启道路。房间面前的宝箱可以拿到第二个“尼福尔海姆符文对照盘”，然后破坏旁边的锁链，消灭敌人，原路返回初始房间后开启右侧的闸门。



TIPS 在“法典”分页能查看“怪兽图鉴”，击败越多同类的敌人，对应图鉴中即会新增应对他们的战斗技巧。

右侧的三个针刺机关需要先将第一个和第三个同步，然后当第二个升到上方时冻住，这样便可以安全通过。过来后正前方的宝箱内可以获得装备“世界之蛇臂套”。下一个机关通道需要先拿粉碎结晶破坏地面，然后爬上第一个机关，待升高的时候一口气跑到对面离开通道。房间的宝箱内可以拿到第三个尼福尔海姆符文对照盘。掰断铁锁后场景内会出现两名荒原浪人，别忘记搜刮他们的素材。返回去机关难度就要小很多了，回到初始房间后乘坐电梯，到达上层翻转神殿。翻转之后先回到场景中间，注意天花板上有一个带有水晶的黄金船，激活水晶后旋转黄金船使机关触发，这样会打开场景两侧高台的闸门，打开两个宝箱获得装备“世界之蛇肩甲”和“世界之蛇战争腰带”。“世界之蛇”套装与之前的“神话清晰”强度相同，一个侧重元素伤害，一个侧重技能冷却。





之后顺着墙壁来到上层，调查目标后获得团结石

国度之间

从铁匠对面的传送门到达国度之间的国度，来到悬崖边上调查并触发剧情到达约顿海姆之塔。进入塔内并安放入口石后将会开始提尔的试炼——数场艰难的杂兵防守战。威胁较大的是第二波两名暗精灵斯瓦达琉孚，多使用技能与敌人硬碰硬足够将其全部消灭，第四波的山怪由于可以骑乘食人魔的关系，反而难度较低，胜利后可以获得技能“阿提蜜丝的愤怒”。

回到米德加尔特后便可使用国度之间传送到约顿海姆了……



约顿海姆近在咫尺 剧情后无法返回

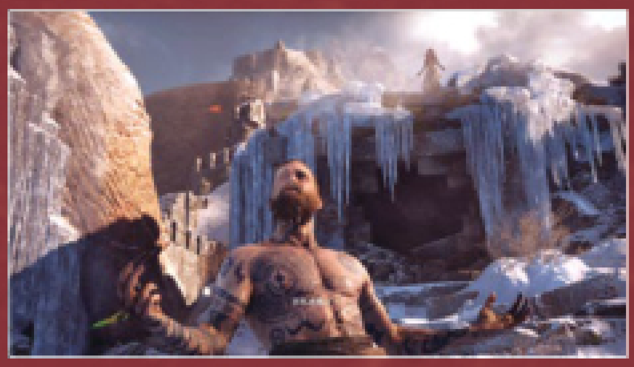
玩家需要先找矮人兄弟了解密米尔另一只眼睛的去处，接着吹响号角与世界之蛇对话，再乘船进入世界之蛇的腹中。

腹中的流程基本都是一本道，到达雕像处后先将右侧的旋转机关转到顶并冻住再进行攀爬。跳到木板上后收回斧头，让机关把奎托斯带到对面，开启宝箱便可以获得另一个眼睛，而宝箱对面的另一个宝箱可以获得最后一个尼福尔海姆符文对照盘。利用绳索划到码头，原路离开世界之蛇。



剧情过后奎托斯会被丢到索穆尔的尸体处，此时弗蕾亚与巴雷尔也相继到来。

BOSS 巴德尔



第一回合巴德尔的动作没有太多变化，但是弗蕾亚会不断干扰双方的行动，但对我方更为有利，因为奎托斯挣脱的速度要快上不少。在生命值削减一定后会展开剧情，巴德尔的不死之身将被破除，之后进入第二回合的战斗。

第二回合削减了一格生命后巴德尔会覆盖冰霜铠甲，此时只有混沌双刀能够造成伤害，招式仍然没有什么变化，冲刺靠近时记得防御挡住并按攻击反击。在生命值快不足一半时会进入QTE 部分，之后是第三回合的战斗。



第三回合巴德尔会转变成火属性，只能用利维坦之斧作战，会更加频繁的使用远程攻击，并且上天后的砸地攻击也会附带追踪属性。小怪的话可以直接无视，因为巴德尔的攻击也会波及到它们，并且被小怪抓住并挣脱后还能对巴德尔造成一些伤害。生命值下降到 40% 后会再次触发演出。

追上巴德尔进行 QTE 后进入战斗的第四回合，此时巴德尔会随机切换冰火状态，并且砸地攻击也会变成连续的三段。将生命值削减到最后一格时便会触发最后的 QTE……

母亲的骨灰

想听完后续的剧情自然是要选择乘船离开，来到国度之间便可传送到最终的目的地——约顿海姆。之后便没有战斗与探索的部分，等待剧情展开。

在通关后玩家传送回到野林，回家躺在床上睡觉后还出触发隐藏的彩蛋结局，这里也不做叙述，观看前记得一定要坐稳了。



TIPS 在“目标”分页中能看到游戏中内置的成就系统“功业”，完成这些功业能获得 XP 奖励。

支线差事

差事随着剧情的推进会依次解锁，玩家可以自由地选择攻略顺序。笔者的建议是在九界之滨第一次水位下降后清理一波差事，剩余的待通关后再来补全。因为第二次水位下降后主线流程便快要结束，剧情也随之进入高潮部分，并且此时玩家的装备足以应对之后的流程，无需打断游戏节奏来进行无意义的探索。

初期差事

建议第一次水位下降后探索

◆末了之事

世界之蛇离开后场景的水位会下降，接着到达湖泊任意的一个码头上调查石碑可以触发差事“末了之事”并获得装备“多功能战士手柄”。

接着玩家需要探索各个码头，之后每调查一个石碑都可以获得强化用的“腐化的残魂”，共计3个。在西北角的被遗忘的洞穴码头，打开二层平台上方的宝箱获得“符文对照盘”可以触发新的差事“火焰的国度”。而东侧的渡鸦断崖会遇见原人与塔佐蠕虫，打碎左侧墙壁上的木板，让阿特柔斯爬上去并丢下锁链后，上方的宝箱可以获得第二个“符文对照盘”。



◆二手灵魂

在渡鸦断崖入口处的左侧还有一个沃兰德矿区码头，进入后可再次遇见铁匠并接到差事“二手灵魂”，顺便将之前得到的斧柄强化一下。调查旁边的机关即可打开大门，攻击途中的火焰壶可以破坏场景中挡路的石块。到达处空旷场景时会触发新敌人噬魂者登场剧情，跳入下方后会进入一场战斗，梦魇与亡灵战士合体后需要依靠弓箭和技能才能将他们分开，不然无法对其造成可观的伤害。

接着抬起大门继续前进会在断桥对面看到一扇符文门，站在断桥中间，第一个符文位于门右侧，打碎火焰壶即可破坏，接着7点钟方向能看到第二个符文，第三个在下方需要打开的铁门内，符文门后是通往BOSS战的道路。

BOSS 噬魂者

任何攻击都无法击穿BOSS的外壳，但知道方法后战斗起来非常轻松。利用场景的石柱作为掩体，当BOSS远程攻击时中间的核心部分会暴露出来，此时使用飞斧和弓箭攻击核心便可造成伤害，当伤害累计到一定程度后BOSS会掉落爆炸物，使用爆炸物投掷BOSS令其昏迷槽涨满后便可以上前QTE，两三个来回即可解决战斗。胜利后玩家可以获得任务目标物品，旁边的宝箱内可以获得技能“冰山怪之怒”。

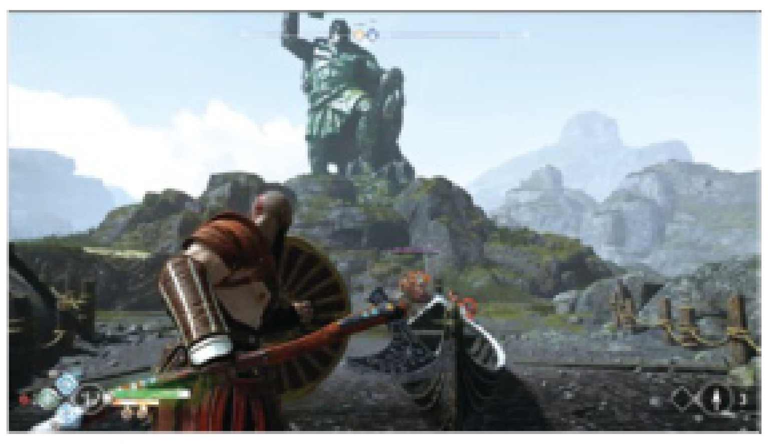
胜利后从另一侧利用铁链离开便可回到铁匠处。



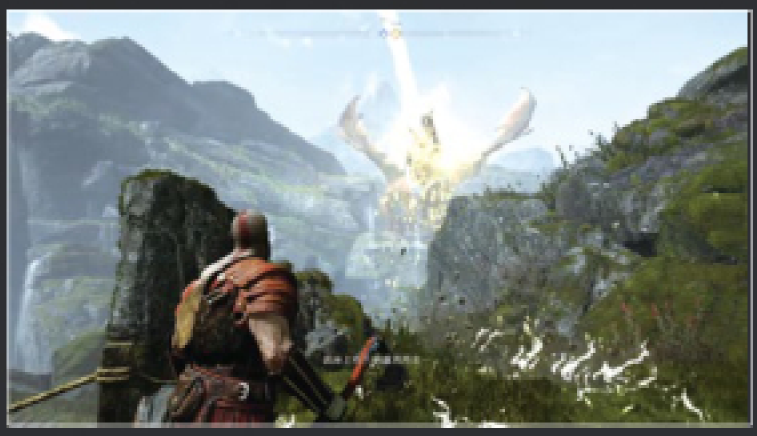
◆巨锤陨落

到湖泊的东北角的石瀑布码头，将桥梁放下后会在一个红色灵魂处接到差事“巨锤陨落”，接着利用旁边的齿轮打开大门。先别急着离开，从红色灵魂北面打开一扇铁门捷径，然后回到石瀑布的入口调查铁链关闭入口的铁门，接着再从捷径回到战斗的场景便可打开内部的铁门，里面的宝箱可以获得护身符“黄金保护护身符”，可以增加完美格挡的判定时间，非常实用。

搞定之后回到船上，通过湖泊东面的水路来到新的区域维瑟嘉德。钻过小洞后触发战斗，小洞左侧有两个材料宝箱。继续前进放下小船会来到一个新的湖泊，按照任务指引便可到达雕像处，小心场景中两名强力敌人，利用船作为掩体使用远程攻击可以轻松屈死。之后利用飞斧攻击雕像上发光的锁链便可将其破坏，之后便可返回交接任务。报酬给予的贡品可以在铁匠处打造腕甲“失落的提尔团结铁手套”。



◆欧特的监禁

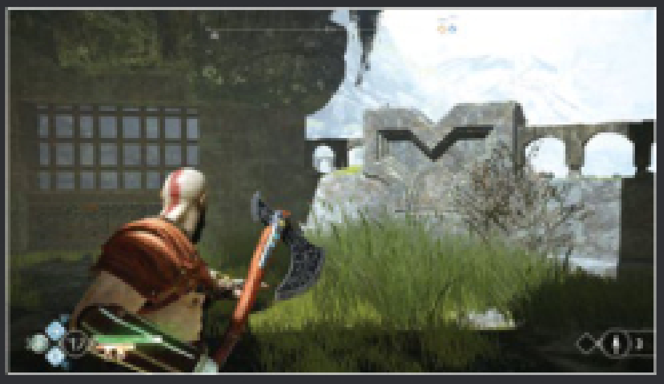


在维瑟嘉德南侧区域会有一条雷龙，靠近后便会触发该任务，要求玩家破坏3座囚禁龙的符文石碑。继续前进会出现敌人掠夺者，作战的同时还要小心雷龙的落雷攻击。面朝囚禁龙的神坛，左侧爬上去便能看到第一个石碑，朝海边走便能看到第二个石碑。继续移动会来到一片乱石林，乱石林的西侧能看到一个符文，先将其破坏。然后顺路走上坡会有一扇铁门，铁门旁边有第二个符文，通过铁门后便能看到诺伦三女神宝箱，第三个符文位于宝箱背后，打开宝箱可以获得**血蜜酒的号角 #2**。

从铁门左侧来到符文大门前，这里有一个邪道方法可以直接破坏第三个石碑，只需要参考下图的位置投掷飞斧即可。

虽然直接完成了支线任务，但符文大门内还是值得探索一番，开门的密码为↑RNF，线索在附近的石块下面，进入后小心里面那些会自爆的杂兵，门口便能解锁“**神坛 #7- 丝卡蒂**。”

到达有水门的场景后，右侧的通道就是前往此前第三个石碑的位置，调查机关升起水门后便可以继续前进。打开一扇大门后会有一名被囚禁的山怪，因为阿特柔斯觉得他很可怜，奎托斯便决定将他放出来（很明显是为了装备与材料）。



BOSS 达圬维哈玛尔

与之前山怪还是有挺大的差别，初见要小心远距离时BOSS左脚的发光踩踏，之后数秒会在玩家的正下方爆发火焰，此外还要小心BOSS飞跃后的跳砸，伤害非常惊人。近战虽然差别不大，但是无时无刻存在的火焰伤害也使得战斗更加困难。

胜利后可以获得生态箱钥匙石和新的护身符，钥匙石可以用来打开BOSS身后的大门，门后的宝箱可以获得新的技能“利维坦的波纹”，右侧的平台攀上后会从之前雷龙囚禁的位置出来。



TIPS 在驾船航行时，奎托斯或者密米尔会讲述不少和世界观设定相关的故事。

后期差事

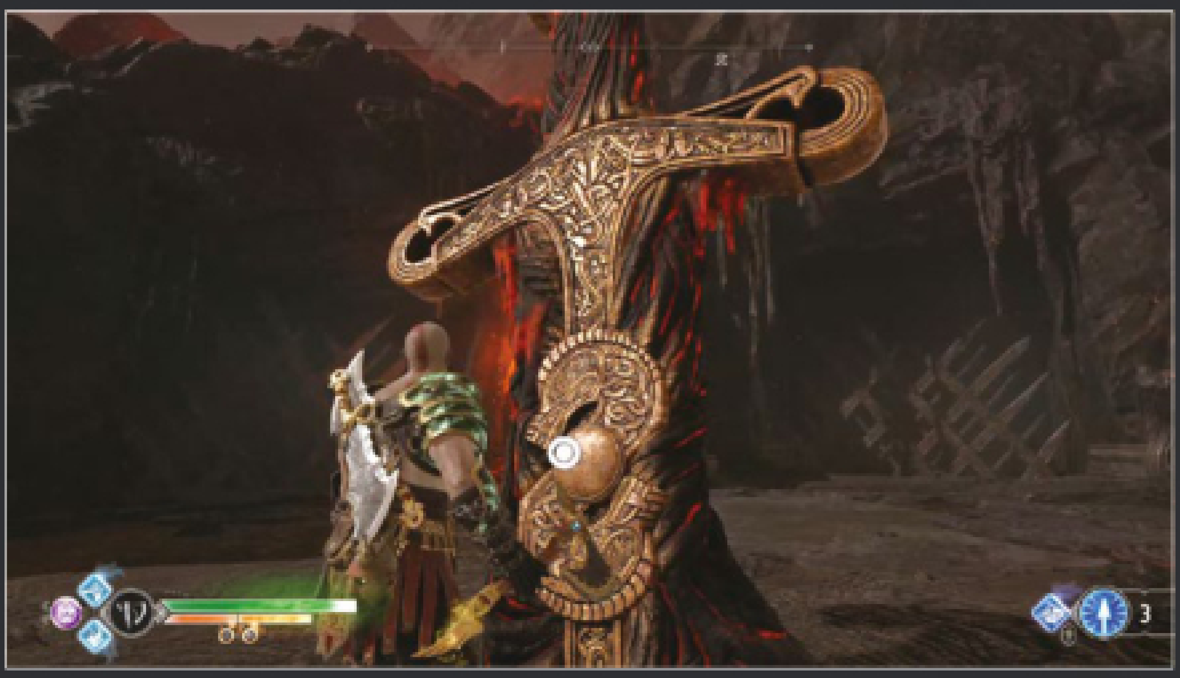
建议通关后完成

◆火焰国度

需要玩家收集 4 个符文对照盘，触发条件以及前两个请参照上文差事“未了之事”，第三个位于神殿内第三个毒火炬处（流程：上山的路（二）- 九界之滨），第四个位于水位下降后的女巫洞穴（流程：新的目的地），正文流程中有记录获取位置。

收集完整后便可到达穆斯贝尔海姆，并解锁新的差事“试炼”，铁匠旁边还能发现“**神坛 #8- 史尔特尔**”。

◆穆斯贝尔海姆



这个区域宝箱内的货币更换成了余烬。该区域只能参加穆斯贝尔海姆试炼，每一场试炼都有不同的完成条件，完成后可以开启一个宝箱并可继续下一次试炼，完成一个级别的试炼后便可继续向上攀登。击败女武神后再次挑战之前的试炼难度会更换为逆天，并且可以获取钥匙，然后用 3 把钥匙解开女武神场所中最后的试炼 VI，便能获得珍惜材料“焰波、大焰波、史尔特尔的焰波”。

试炼 I 普通：规定时间内消灭所有敌人。

试炼 I 困难：敌人会根据时间流逝而刷新，目标是清空场上所有的敌人，一共三场战斗。

试炼 II 普通：存活 5 分钟。

试炼 II 困难：敌人会快速回复生命值，输出不够的话必须使用处决或者击出场外才能击杀。

试炼 III 普通：击败其他敌人才能对试炼目标造成伤害。

试炼 III 困难：在金环内杀死规定数量的敌人，共计三波。

试炼 IV 普通：击败 100 个敌人。

试炼 IV 困难：不让敌人抓住阿特柔斯。

试炼 V 普通：杀死敌人延长时间。

试炼 V 困难：不能受到伤害消灭 20 名敌人（共计 5 波，弓箭升至满级后难度会大幅度下降）。

试炼 I 逆天：不能受到伤害消灭 20 名敌人。

试炼 II 逆天：规定时间内消灭所有敌人。

试炼 III 逆天：在金环内杀死规定数量的敌人，共计三波。

试炼 IV 逆天：敌人会快速回复生命值，输出不够的话必须使用处决或者击出场外才能击杀。

试炼 V 逆天：杀死敌人延长时间。

试炼 VI 逆天：8 分钟内消灭规定数量的敌人以换取奖励。

试炼I逆天心得

第一波：三名盾牌亡灵战士，建议先使用盾牌破防再进行输出，小心它们的冲刺攻击，以防御后再攻击的方式作战。

第二波：两名狼人，弓箭可以很容易造成它们眩晕，然后直接用高输出的技能将其秒杀，防止它们进入二阶段。

第三波：四名双斧亡灵战士和两名幽冥弓箭手，它们的血量都很少，防御住用弓箭解决。

第四波：二阶段的狼头人，闪避开第一次攻击后直接使用技能反击即可。

第五波：多名亡灵武士、二阶段狼头人以及一只尸鬼。狼头人跑得最快，闪避开第一次攻击后用攻击打进眩晕状态，处决完之后尸鬼也会登场。按住防御利用弓箭解决杂兵和尸鬼即可。

◆希望解剖学

在石匠水道打开闸门的位置，消灭所有敌人便能在这里的幽魂处接取到此差事。在九界之滨三个位置收集到头骨后，其中远古尸鬼废墟还可以与尸鬼进行作战。

而第三个头骨的位置，从遗忘的洞穴旁的斯瓦塔尔夫海姆乘电梯上来可以与荒原浪人作战，在遗忘的洞穴南边码头门口还可以接取到差事“死亡货船”，龙尸体下方还能获得一个素材龙泪。

在归还了所有遗体后会变成一名巫妖，击败后便可完成本差事（到头来什么奖励都没有）。

◆死亡货船

在遗忘的洞穴南边码头的幽灵接取到差事后，根据指引到达三个位置击败敌人，死亡小岛上方被藤蔓锁住的宝箱内可以获得双刀握柄“火焰爆炸之柄”，通过旁边的绳索可以直接到达铁湾。

铁湾的上方有一个符文门，需要从死亡小岛划过来站在船的残骸上才能看到符文机关，场景中的石块背后或者上方都有火焰壶，需要站在最高处找一些角度才能破坏掉。朝下走来到岸边遭遇目标敌人的位置还有一只尸鬼需要解决。铁湾的符文门后只有一个宝箱，可以获得技能“赫尔海姆的迷雾”。



◆法夫纳的宝藏

回到九界之滨后铁匠处接取该差事，从被遗忘的洞穴左侧即可来到法夫纳的储物间，入口便能再次遇见铁匠辛德里。第一场战斗场景右侧有一个诺伦三女神宝箱，其中两个符文就位于上方，第三个在瀑布上面，非常明显，内有**血蜜酒的号角 #9**。进入瀑布内的洞穴，任务目标更新后回身打开捷径的石门，将入口石放在机关上后开启道路。

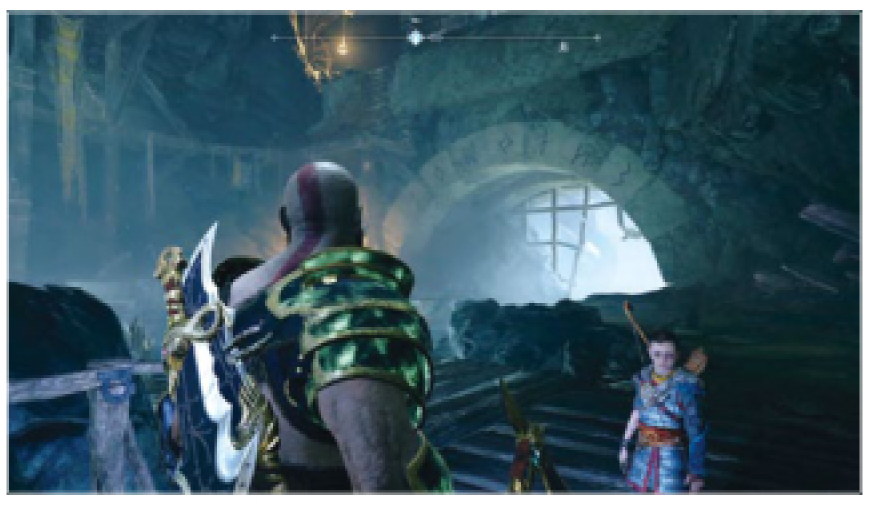
顺着道路前进，进入房间后拿到入口石返回再次将入口石放入机关，升起新的道路，反复三次探索房间后使机关上的四个符文全部发光，正前方的道路便会开启。环形水池内的宝箱可以获得技能“冰霜远古尸鬼的狂怒”。接着和幽魂对话，触发任务的下一差事“家务事”。

离开时场景内会出现两头食人魔，盯着一头攻击使其陷入眩晕，然后骑乘对另一头食人魔发动攻击，难度不高。在回到森林的途中玩家还会遇到一只森林远古尸鬼，没有主动攻击性，但是为了素材肯定是难免一战的，具体打法与之前相同，胜利后可以获得新咒术“韧性之赛德文章”以及心脏材料。回去与铁匠对话可以获得新的护身符“背叛护身符”。



TIPS 在通关并了解本作的全部剧情后，结合密米尔对于之后诸神黄昏的描述，其实可以对未来更加精彩的剧情作出一些推测。

◆家务事



当九界之滨的水位二次下降后，石匠水道入口左侧可以到达石匠水道船坞，爬上墙壁后遇见铁匠可以接取新的差事“家务事”。往西北方向的诺德里要塞前进，在门口调查机关后继续划船前进。

进入到要塞内部可以解锁商店和旁边的传送门，然后继续划船。停靠后需要想办法开启水门，只需从码头上来，破坏水车中间连接装置便可以开启。

通过水门来到对岸后，消灭敌人，破坏高处升降机的连接装置使石块落下，上到高台后左侧是剧情路线，先冻住右侧洞窟内的毒火炬，爬下来后破坏障碍物可以开启一条捷径。

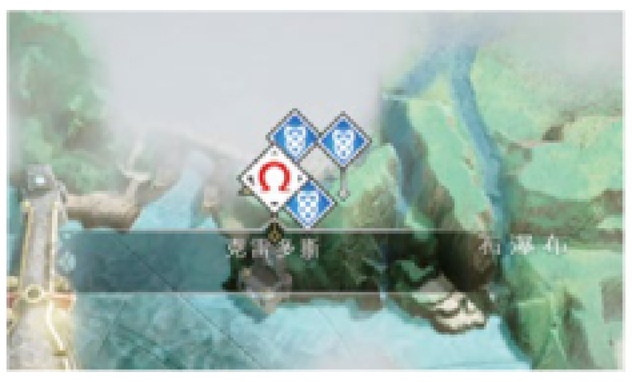
到达掠夺者的船上触发剧情后会穿出荒原浪人，消灭后可以获得史诗级别的护身符“碎裂的古老铁手套”。船的左手边破坏的障碍物可以让阿特柔斯钻进去打开铁门，然后从船头往右侧移动，破坏两个障碍物后打通水路。

打开闸门可以回到小船的位置，然后乘船从新打通的水路继续前进便能回到入口处，上岸后与铁匠交接任务，获得奖励“哈衣扎发马尔之柄”。

◆时间治疗一切

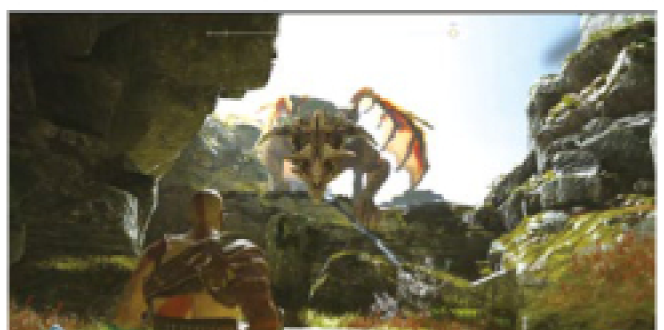
在完成上文的两个支线后便可回到法夫纳的储物间，与幽灵对话后获得史诗咒术“提尔的碎片”。

◆法夫纳的飞行



当九界之滨的水位再次下降后，石匠水道入口右侧的一个平台上能打开一扇门，进入后会触发差事“法夫纳的飞行”。

与之前解救龙的任务相同，第一个石碑位于左侧的山谷内，第二个位于法夫纳的左下方。第三个要爬上场景右侧的石壁才能看到，这里会有精英敌人“荒原浪人”。解救龙之后可以获得符文“被炼者的光辉鳞片”。



◆孔雀石里的神祇

二度从赫尔海姆归来后，在矮人兄弟处接取。从九界之滨往女巫洞穴的方向划船便可来到蓝苏尔矿区，遇见铁匠后与其对话更新任务目标。

进入后消灭第一波敌人，使用右侧的机关放下第一个石块升降机，爬上石块破坏前方的障碍物使石块砸碎地面，下来后左手边的电梯可以开启捷径，从正前方爬上去会遇见尸鬼的尸体和荒原浪人，在平台上使用远程攻击无法造成伤害。

到达有流水的场景，先攀上二层平台中间调查机关，使升降机上升，然后再攀爬来到三层，这里会触发一场战斗，胜利后可以获得史诗护身符“埃吉尔的守护”。调查前方让阿特柔斯进入开启铁门，打开宝箱便能获得任务目标物品，然后推动右边的矿车，踢下铁链便可以回到入口处，交接任务后可以获得咒术“安德瓦利的灵魂”。



◆国王万岁



在完成了差事“家务事”和“孔雀石里的神祇”后，回到神殿与铁匠对话便可接取差事“国王万岁”。

根据罗盘指引到达新的区域科浓加德，遇见铁匠后可以交谈一些任务相关的情报，再往前便能看到摩索尼尔的宫殿。

到达宫殿门口后玩家需要先收集制作钥匙的材料，根据上方罗盘指引寻找即可。先选择左边，来到有石柱的场景可以与中间休眠的尸鬼交战。由于攀爬墙壁的缘故，无法在限定时间将赫尔之风转移到后方的石球上，需要找一个水晶安放在下方的底座连接光之路才能在 10 秒内完成，而石球后面的河水上方便可以看到水晶。打开铁门将水晶安放在底座并完成之后一系列操作后进入石门，拿到第二把钥匙。

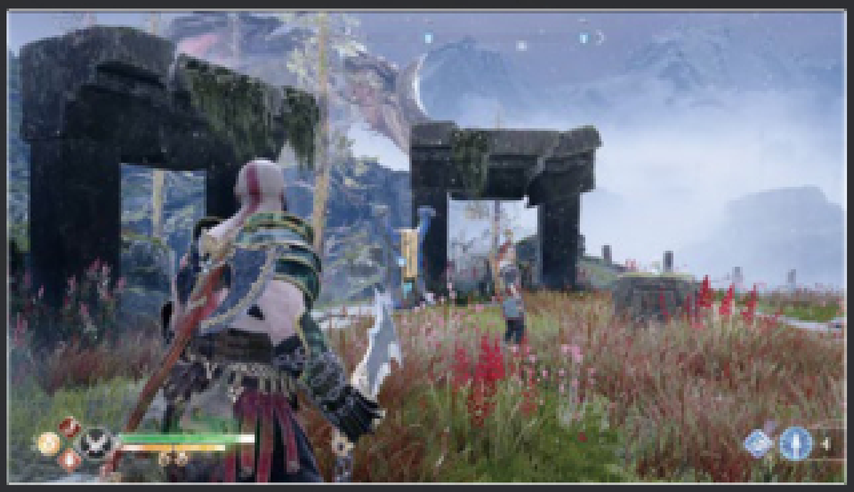


回到宫殿门口走右边，没有谜题和岔道，但是遇见龙之后会触发新的差事“雷金的火焰”。在第三个石碑的位置能发现第三把钥匙，详见下文。

回到入口处将入口石全部放入机关，进入宫殿后个三岔路口，右手边是“**神坛 #9- 史塔尔卡德**”，旁边的宝箱内还能获得咒术“元素印记”。接着走左边开启大门，前方是一名荒原浪人。调查王座开启秘密通道，剧情之后便可以获得任务物品和一些素材。从秘密通道前进，在悬崖边的宝箱中可以获得技能“普罗米修斯之焰”，之后来到宫殿二层阳台还能看到一个诺伦三女神宝箱。首先将赫尔之风放入右侧的石球，待符文正面朝外时再将风转移到左边的石球使其旋转，这样便可以在时间内同时攻击三个符文，宝箱内是一个咒术，之后从山道的尽头踢下铁链回到入口，利用传送门回到神殿的铁匠处交接任务可以获得技能“阿瑞斯之火”。

◆雷金的火焰

在“国王万岁”的差事中途便会自动触发这个差事，同样是摧毁 3 个石碑解救雷龙。第一个石碑就在入口有两名杂兵的位置，第二个位于龙下面的洞窟内。西北方向能看到一扇符文门，左边被挡住的符文需要利用旁边的粉碎结晶黏在石壁上并引爆才能触发，进入符文门后，放下木桥，走到室外便能看到第三个石碑，旁边还有“国王万岁”差事中的钥匙。



解开封印后玩家可以获得咒术“威能之鳞片”。

◆迷雾国度

解开尼福尔海姆的石块符文对照盘都在主线流程中有记录获取方法。在尼福尔海姆国度中，场景内的宝箱不再是货币而是迷雾回音，并且注意不能长时间的待在场景内迷雾之中，一旦时间消耗完毕便会开始消耗生命值。一直向前走会遇见铁匠，并接取到新的差事“伊瓦第的作坊”。

迷宫一旦进入后便不能保存游戏，在里面获取到的物品必须安全的返回起点才能保留下来。利用尼福尔海姆中获得的迷雾回音等道具可以在铁匠处打造抵抗迷雾的装备，这样能大大延长在迷雾中探索的时间。

TIPS 在设置中可以将连按○的 QTE 操作改为按住○。

◆伊瓦第系列差事

关于尼福尔海姆的相关事项请参考上文内容，下文仅说明支线任务，具体与奖杯相关的小技巧请参考后文奖杯部分。

首先在迷宫中收集 500 个迷雾回音，然后在铁匠中打造出入口石，之后会触发第二阶段的差事“伊瓦第的保护”。



拿着入口石来到迷宫的起点可以打开正前方的大门，上面会有大量的宝箱和裂隙，不过都需要相应的材料才能开启。打开那些无需要求的宝箱可以获得任务目标“伊瓦第的生锈盔甲”，然后回到铁匠处交接，触发任务的第三阶段。2500 的宝箱内是咒术“尼福尔海姆”之眼，5000 宝箱是“尼福尔海姆的冰刃迷雾”，用这个可以在商人处购买到最后一个“冰冻火焰”，7500 的宝箱是握柄“荒芜使者”和握柄“枯萎防御”。

第三阶段就是要求玩家完成之前房间三个裂隙的战斗，“迷雾之锚”这个素材可以在每次探索迷宫的时候,在地图的传奇宝箱中随机获得（每次刷新迷宫必定会有一个）。10000 迷雾的战斗是三只食人魔，胜利后可以获得技能“阿波罗的赠礼”。15000 迷雾的战斗是三名巫妖，胜利后可以获得护身符“诅咒威力护身符”。20000 迷雾的战斗是一只尸鬼，胜利后可以获得斧头握柄“迷雾之子”。之后便可到铁匠处交接任务完成所有差事。





◆特殊差事–女武神

地图上共有 8 名女武神可供挑战，基本上都位于奥丁的密室，主线流程中玩家便可以前去挑战，而通关游戏的主线流程后，女武神的战斗地点也会自动标记在地图上。

每一名女武神的招式都有些许不同，比流程中的敌人都要强大不少。下文介绍了每一名女武神所处的区域和战斗方法，可以根据难度以及需要在流程中提前进行挑战。实在感到困难的玩家可以前往九界之滨，将湖泊一圈 8 个国度塔的火炬全部点亮（需获得完整的符文对照盘才能点亮火炬）后可以获得特殊咒术“女武神的克星”，可以降低所有女武神的伤害。需要注意 8 名女武神中会有随机 3 名女武神掉落“完美的阿斯嘉特之钢”，共计 3 枚。



在战胜了全部 8 名女武神后差事会更新为“神祇 vs. 女王”，此时前往女武神议会厅，将 8 枚头盔放在座椅上后便能触发最后的女武神女王战斗。

女武神 古娜｜索穆尔

在进入密室之前的房间里能够发现“神坛 #10- 索穆尔”，下电梯后便可触发战斗。最简单的女武神，只会使用武器近战攻击，偶尔使用翅膀或者羽毛远程攻击，熟练的话依靠弹反便能无伤解决她。胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“堕落使者的羽毛”。

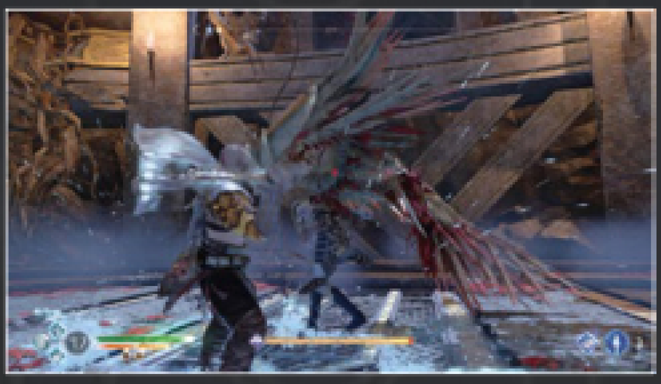
女武神 古娜｜索穆尔

女武神本身并不厉害，但是会不停召唤四只以上的怪物帮助自己，半血后召唤的远程杂兵更是棘手，攻击力非常恐怖。因此推荐大范围杀伤技能，在召唤的过程中便可以乘机消灭几名杂兵。女武神本身除了远程攻击外就只有飞上天的飞勾攻击和圆环攻击，都是输出的好机会。胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“米德加尔特之心”、“国度护身符”。

女武神 吉德瑞芙｜山麓丘陵

相当棘手的一名女武神，最好后期再来挑战，不仅动作敏捷，还会主动拉开距离。她飞在天空时双手合十便会施展出失明攻击，不过飞起来可以立马用弓箭击落，威胁不大，主要难点在于地面战斗时攻击两次后会立马后侧，然后使用羽毛的远程攻击，并且一定几率会瞬步到玩家面前发动直拳，无法格挡并且自带吹飞，使得玩家很少有还击的余地。推荐两个武器 4 个技能都带上爆发型技能，这样开场时直接技能全部释放可以打掉女武神相当多的生命值。阿特柔斯的动物技能可以暂时封住女武神的行动，闪避触发时停的”克瓦希尔护身符“也能发挥一定价值。

胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“华纳海姆之心”。



女武神 埃尔｜山

招式比较简单并且都有应对方法，但是伤害比较高，需要小心应对。这名女武神厉害的地方在于手中那把光属性的锤子，无法防御并且命中后玩家会陷入闪光状态。女武神只有两种情况会使用锤子攻击，一是在天上蓄力时，直接用弓箭破除即可，二是快速接近玩家时，这种情况需要先向后翻滚躲开冲击波，再向两边翻滚躲开下砸，因此要注意别背靠墙壁（场地过小也相应的提升了本战的难度）。除了进攻外这名女武神还会使用翅膀防御，直接按两下 L1 键破防，能造成很大的硬直。

胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“受选翼者之眼”、斧头握柄“女武神威能”。

女武神 奥尔露恩｜光之湖

以近战为主的女武神，在普通两次翅膀攻击后便会绕后躲开玩家的攻击，拉远距离后会使用翅膀旋转攻击和无视防御的冲拳，因为完全随机，并且一个要依靠防御一个要依靠闪避，判断起来非常困难，低概率情况下女武神会飞上天空然后立马对玩家使用投技，需要按〇键进行反抗。建议后期爆发技能较多装备足够强时再来挑战，胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“女武神护腰”和“伊瓦第的堕落心智”。

女武神 萝塔｜赫尔海姆

最强女武神，纯近战攻击，并且大部分招式都带破防投技，尤其是上天后的踩踏投技，经常在普通攻击后直接使出，或者连续使用两到三次，伤害非常可怕，听到“瓦尔哈拉”语音时便要提前左右翻滚。主要输出的机会在女武神普通攻击后弹反黄色缩圈攻击和连续 3 次俯冲投技之后的硬直期间。胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“阿斯嘉特的存在碎片”、“女武神之柄”。

女武神 希露德｜尼福尔海姆

没有太多威胁性的招式，破防的飞扑投技和投射冰锥躲开也非常容易，难点主要在于到达女武神所在的位置有时间限制，而胜利之后还要安全地回到起点才算完成，这一段过程比较困难。胜利后可以获得“阿斯嘉特之钢”×2、“堕落之翼”、“女武神之心”、“女武神胸甲”。

女武神 格恩达尔｜穆斯贝尔海姆

设定上来说这名女武神应该是8名中最强的，因为她能使用所有女武神的招式（除了召唤杂兵），但也因为招式繁多，所以那些棘手的投技使用机会反而少了，战斗难度也因此下降。这名女武神专属的招式只有呈直线的陨石火雨，除此外上天投技第一下必定是火球，第二下才是投技，所以躲闪起来比萝塔简单很多。胜利后可以获得“穆斯贝尔海姆的愤怒怒火”，可在铁匠处购买最后一个“混沌火焰”，除此外还有、“阿斯嘉特之钢”×2、“利维坦之眼”、“女武神铁手套”。两侧的宝箱则是一些素材。

女武神 希格露恩｜女武神议会厅

消灭了所有女武神后来到女武神议会厅，将头盔全部安放在座位上后中间会出现裂隙，调查后进入最终的女武神女王BOSS战。这名女武神拥有之前所有女武神的招式，相比起格恩达尔，使用无法格挡的投技概率会高上许多，而容易躲闪或者防御的招式基本不太会使用。胜利之后可以获得大量的“完美的阿斯嘉特之钢”以及“尼约德的时间之石”和斧柄“报应”。

完美的阿斯嘉特之钢足够升满所有与女武神相关的装备、咒术，强化之后应该是本作中最强的套装之一，而斧柄“报应”可以消除飞斧的抛物线，使其呈直线飞行并大幅度延长射程，对之后的奥丁之眼收集很有帮助。

探索补完

下文主要是对地图上散落一些关键物品的补齐，建议通关后再来完成下列的探索。

石匠水道

石匠水道会出现新的山怪BOSS，胜利后获得技能“涅墨亚粉碎重击”。

野林的密室

野林的密室下来后完成裂隙战斗，可以获得咒术“斯瓦塔尔夫海姆之心”。

光精灵基地

来到光精灵基地后，右边会有一面魔法锁，左边诺伦三女神宝箱下面可以连接光之路。顺着光之路爬下铁链，朝西边看去能发现第一个符文。旁边的铁门可以打开捷径，这里还有一个能搬运的水晶。暂时无视，爬上平台打开另一扇铁门捷径，连接光之路走过来便能看到底座，底座右边能看到第二个符文。将水晶放在底座上连接光之路走到头，铁链的位置看向正前方便能发现第三个符文。

攀爬到上层平台，连接两条光之路后打开中央的铁门，里面的宝箱可以获得技能“不悦的松鼠”。

阿斯嘉特之塔

死亡小岛的上层会有三个可以上下活动的升降台，首先将第一个降至最低便可以通过绳索划过去，然后在控制机关升起平台，之后反复可以到达对岸的山崖上。山崖上方是阿斯嘉特之塔，有一名荒原浪人可以挑战。调查另一侧的电梯，之后就可以直接划船上来了。

瞭望塔/穆斯贝尔海姆之塔

瞭望塔最下层左边的一个旋转机关可以控制场景内的尖刺，沿着山壁一直向上爬，爬到最顶层后可以通过缆绳来到索尔雕像的腿部，这里能发现“**神坛#11-索列姆**”。沿左边继续前进能到达穆斯贝尔海姆之塔，上面有一名荒原浪人可以挑战。

渡鸦断崖

上岸后先拉起左边的铁门，然后破坏树干肿瘤，然后从另一边爬上平台并继续向上攀爬。到达诺伦三女神宝箱的位置后，破坏左边的树干肿瘤。从宝箱右边到达地面上，回身破坏核心后打开捷径。

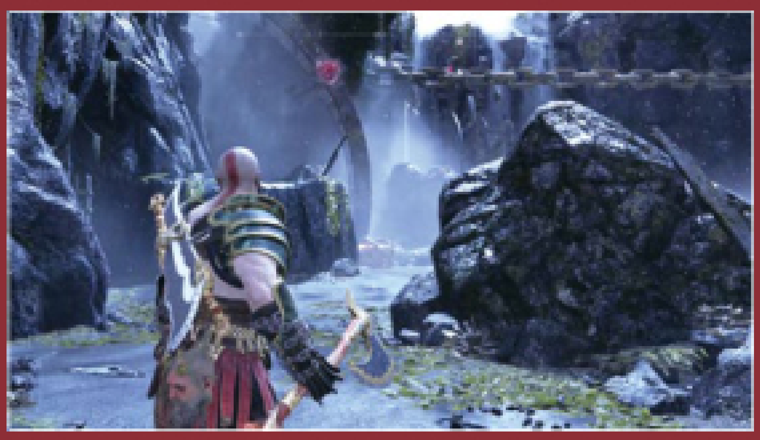


背对巨人的尸体，从右边的坡道便能看到赫尔之风，首先玩家需要把赫尔之风引导在高处的石球上，这样才能激活诺伦三女神宝箱的符文。最后将风引导在码头的石门上，打开宝箱可以获得双刀握柄“诅咒火焰之柄”。

布里的储物间

上岸后面前会有一个符文门，第一第二个符文就附近，而第三个困在左侧的闸门内。先走过闸门，在水车的位置看右侧上方，破坏粉碎结晶，然后从符文门左侧的楼梯上去控制齿轮，使水车旋转。之后乘船从水车那边的沙滩上岸，放下闸门后再回到正面的码头，击打三个符文开启符文门，里面的宝箱可以获得技能“长刃风暴”。

石瀑布



在水位二次下降后，石瀑布会有一片全新的区域。

如图会有两个被锁住的水车，注意第二个水车的下方有一个粉碎结晶，破坏后便可以使水车旋转。然后向上攀登，来到石瀑布的上层，破坏被障碍物困住的齿轮可以升起一个带粉碎结晶的宝箱。然后从西南方向跳到下层平台，破坏水车上的障碍物使其旋转，这样便能打开最下层的宝箱了。

维瑟嘉德山隘

通关后会有一只远古尸鬼。

赫尔海姆

该区域还有两扇被障碍物封锁的区域，一个区域通往女武神的房间，另一个障碍物后可以来到赫尔海姆的东侧，其中一个传奇宝箱内可以获得“无限风暴之符”。

物品收集

藏宝图

藏宝图内埋藏的宝藏都是传说品质的装备或者对应强化装备的特殊材料，在流程中可以顺路获取，但属性值不高，没有刻意提前获取的必要，推荐单纯作为收集要素来收集即可。

1 尼约德的浆手

获取地点 诺德里要塞掠夺者号船舱内。



挖宝地点 石匠水道，从铁匠对面的墙壁攀一次到中间的平台，然后右拐直走到达雕像腰身的位置。

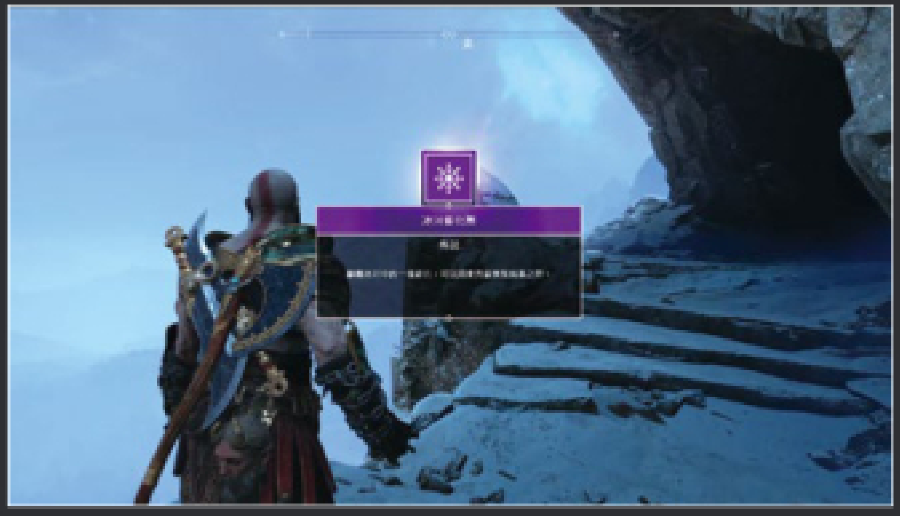


2 别眨眼

获取地点 法夫纳储物间。放置入口石的位置。



挖宝地点 山，喷出黑雾的人脸山壁外的悬崖上。



3 从中取利

获取地点 遗忘的洞穴，位于传送门的西北方向。



挖宝地点 诺德里要塞，开启破坏水车的位置有个码头，攀爬到高处。



4 创生之岛

获取地点 铁湾、码头前。



挖宝地点 布里的储物间，下图所示。



5 肿胀的尸体

获取地点 沃尔德矿区，遇见噬魂鬼并跟随它到达下一个房间便能发现。



挖宝地点 渡鸦断崖，下图所示。



6 在索尔跟前跪下

获取地点 蓝苏尔矿区，到达地下后乘坐左手边的电梯。



挖宝地点 穆斯贝尔海姆之塔，神坛的右边。





7 光之岛

获取地点 石匠水道。码头前。

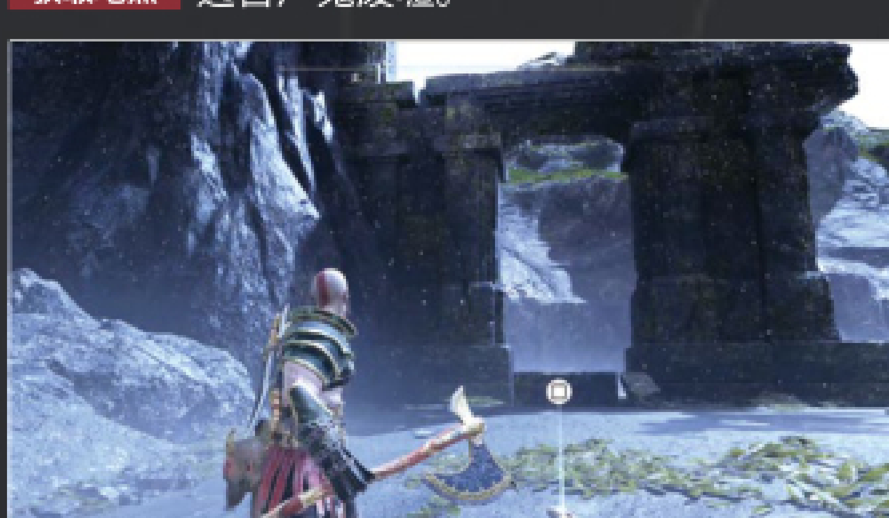


挖宝地点 光精灵基地，下方的平台，从最高的平台朝这个方向一直往下跳即可到达。



8 历史学者

获取地点 远古尸鬼废墟。

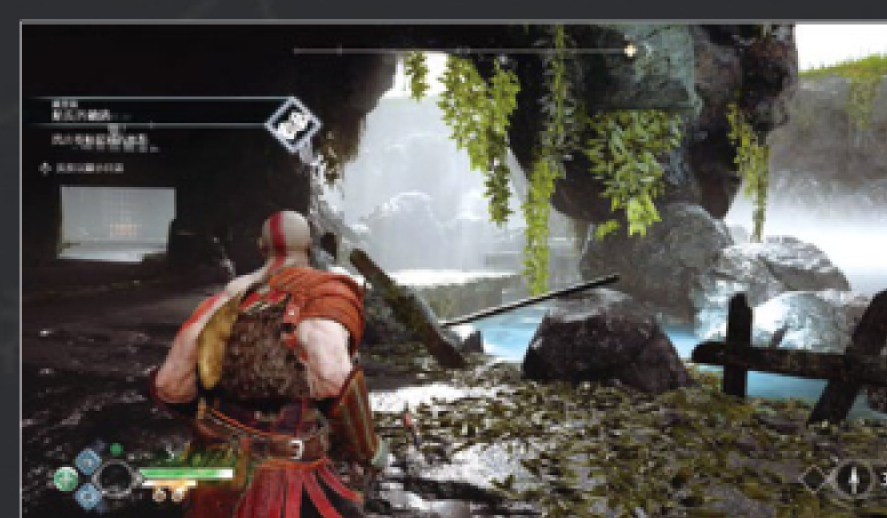


挖宝地点 法夫纳的储物间，羊头石门的门口。



9 船长的钥匙

获取地点 石瀑布。



挖宝地点 死亡小岛，最上方船的残骸内。



10 他们意想不到之处

获取地点 山，乘坐新的电梯来到上层时必经之路上便可以看到（距离任务目标 244 米）。



挖宝地点 女武神议会厅。

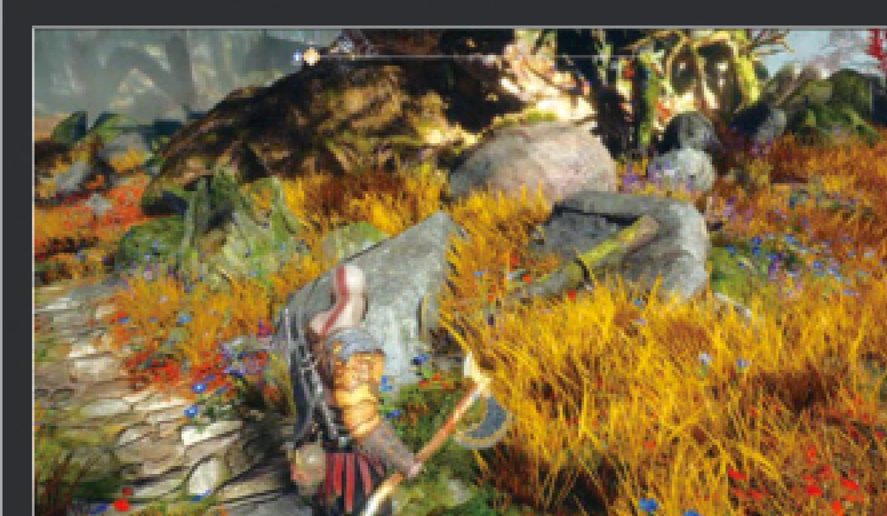


11 乌龟的祭品

获取地点 女巫洞穴。密室门前。

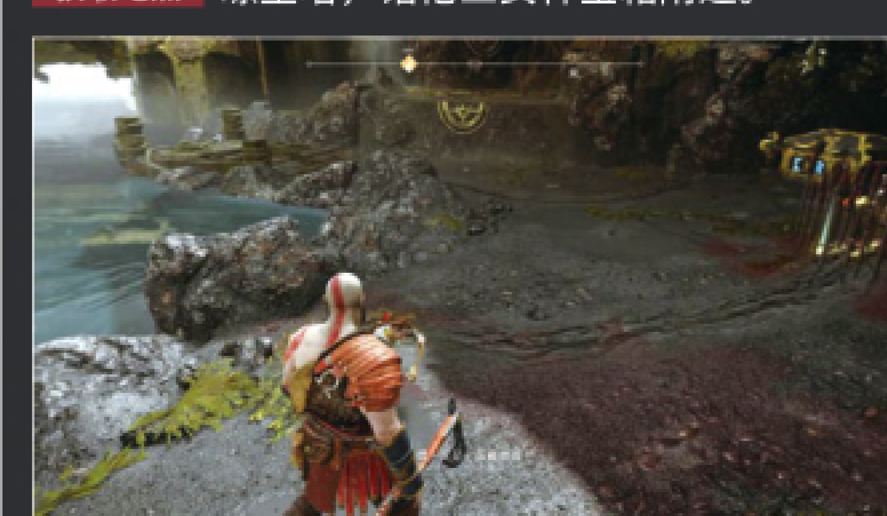


挖宝地点 河口，乌龟房屋外的草丛。



12 猎人的国度

获取地点 瞭望塔，诺伦三女神宝箱附近。



挖宝地点 维瑟嘉德，符文大门门前。



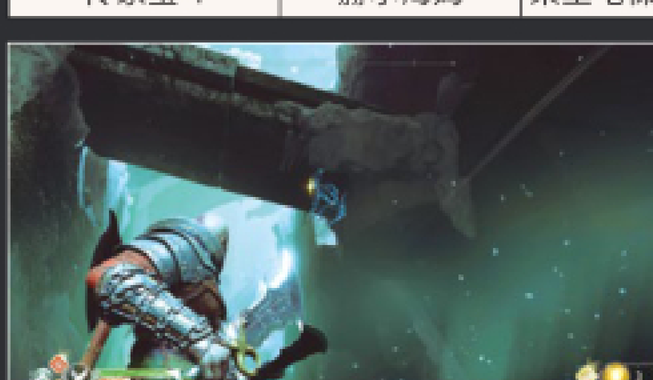
文物

游戏中部分地区有着独特的文物，大部分的文物都是位于尸体旁边。下文将以表格的形式列出游戏中所有文物在各地区的位置。“光之湖”地区的文物建议在流程中顺路获得。各文物的编号按书籍中从上到下、从左往右的顺序排序。

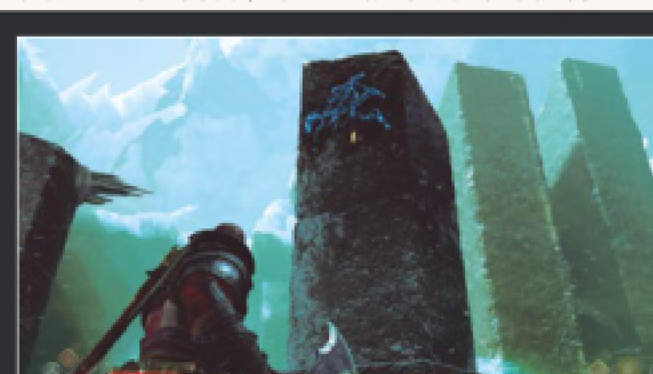
文物	地区	位置
失物寻回 1	野林	奎托斯房子正门不远处的地面上获得
失物寻回 2	野林	石梯口的地面上获得
失物寻回 3	野林	通过铁链来到瀑布下方后，在下方区域的地面上获得
失物寻回 4	野林	流程进入神殿后，会出现关于敌人生命条的教学。打开该区域中的木门，来到有两匹狼的区域。能在该区域的地面上获得
魔法的脸面 9	河口	沿着“野林边缘”神秘通道传送门正对的铁链来到下方平台，在尽头的尸体旁获得
魔法的脸面 6	河口	面向矮人商店右侧台阶下平台中的尸体旁获得
魔法的脸面 7	河口	流程中从带刺的天花板场景脱出后，即可在出口的尸体旁获得
魔法的脸面 2	河口	在拾取“魔法的脸面 7”后来到外部，在悬崖边上的尸体旁获得
魔法的脸面 3	河口	从写有卢恩符文的圆门进入洞中，在第一个岔路口左转，至尽头水洼中获得
魔法的脸面 4	河口	在拾取到“魔法的脸面 3”后继续往女巫家方向走，会来到一处有很多尸体的残破的营地处，在某间帐篷后的尸体旁获得
魔法的脸面 1	河口	在女巫洞穴中向下方水塘方向走，推动重物作为跳跃的落脚点后，跳到对面平台并在尸体旁获得
魔法的脸面 5	河口	在女巫家正门外部区域的某尸体旁获得
魔法的脸面 8	河口	女巫家正门外部区域诺伦三女神宝箱附近的尸体旁获得
弃船 1	死亡小岛	来到有幽魂篝火的平台，击打平台中的火焰壶从而炸毁石堆后从尸体旁获得
弃船 2	赫尔海姆之塔	平台中的尸体旁获得
弃船 3	石瀑布	人脸魔法宝箱旁边的尸体旁获得
弃船 4	渡鸦断崖	上层区域尸体旁获得

GOD OF WAR

文物	地区	位置
弃船 5	瞭望塔	投掷斧头击打木板，将地面上的尖刺放下后，在诺伦三女神宝箱旁边尸体处获得
弃船 6	尼福尔海姆之塔	平台中的尸体旁获得
弃船 7	亚尔夫海姆之塔	平台中的尸体旁获得
弃船 8	华纳海姆之塔	船坞处的尸体旁获得
弃船 9	被遗忘的洞穴	上层区域尸体旁获得
干杯 1	山	流程中第一次登山时会经过的有麋鹿雕像的黑暗洞穴，其中某处的墙壁上有木板，将木板打破后进入内部在尸体旁获得
干杯 5	山	山之心矿区推车后刺门后面的尸体旁获得
干杯 3	山	到达山巅后，在左侧岔路尸体旁获得
干杯 6	山	从山巅的大门下山，能在该区域中能发现世界树树液障碍物，将之破坏后能在尸体旁获得
干杯 4	山	从山巅的矮人商店往下山的方向走，走过需要横向趴着走的山壁后，即可在平台的尸体旁获得
干杯 2	山	破坏山之心矿区中的世界树树液障碍物，进入洞中后能在尸体旁获得
维瑟嘉德的号角 2	维瑟嘉德	南部区域的某尸体旁获得
维瑟嘉德的号角 4	维瑟嘉德	神秘通道传送门旁边码头上的尸体处获得
维瑟嘉德的号角 3	维瑟嘉德	龙头前方区域的某尸体旁获得
维瑟嘉德的号角 1	维瑟嘉德	符文门前方有一处需要火药壶炸毁的石堆，在该石堆对面平台的尸体旁获得
维瑟嘉德的号角 6	维瑟嘉德	从符文门进入宫殿后，直走到尽头的尸体旁获得
维瑟嘉德的号角 5	维瑟嘉德	从符文门进入宫殿后，在下层区域的某尸体处获得
战利品 2	光之湖	在南部区域破坏某处的光之肿瘤后，在尸体旁获得
战利品 1	光之湖	奥丁的密室所在区域的船坞北侧尸体旁获得
战利品 3	光之湖	环形神殿内吊有水晶的房间中的某尸体旁获得
战利品 4	光之湖	流程中光桥出现后坐电梯来到下方场景，在一个房间的尸体旁获得
战利品 6	光之湖	流程中主树干被破坏后，在左边光路尽头的尸体旁获得
战利品 5	光之湖	流程“使用沙盆升降梯”中遇到的第二个齿轮旁边的房间尸体旁获得
传家宝 2	赫尔海姆	从国度传送间出门后右转走几步，即可在石球装置下方的空地上获得
传家宝 5	赫尔海姆	从国度传送间出门后一路向前，穿洞后爬上第一座桥后右转，破坏这里的世界树树液障碍物后沿铁链来到下层区域。在这里望向石桥底端，会发现被赫尔的刺藤缠绕的传家宝。具体位置见下图
传家宝 1	赫尔海姆	在取得传家宝 5 的位置继续向下走，来到最下层的区域后会发现这里有不少石柱，“传家宝 1”就被赫尔的刺藤固定在一根石柱上。具体位置见下图
传家宝 3	赫尔海姆	奥丁的密室门口地面
传家宝 4	赫尔海姆	乘坐电梯进入奥丁的密室内部，在二层火柱旁即可获得



▲“传家宝 5”所在位置



▲“传家宝 1”所在位置

奥丁渡鸦

国度	地区	位置
米德加尔特	野林	渡鸦在密室中间枫树周围盘旋
米德加尔特	河口	在第一次对“难易度”进行教学的区域中，石壁上有一根带有冰霜的竖柱，渡鸦即在旁边
米德加尔特	河口	从矮人商店处一直向九界之滨方向走，走过有符文的圆门进入洞中。到第一个岔路口后右转继续向前，来到下一个有阳光投射进来的区域，能逆着光在洞口处发现渡鸦
米德加尔特	河口	从上一个渡鸦的位置继续向前走，出洞后来到一个有肋骨状石柱的空旷区域。渡鸦即在其中一根石柱的顶端
米德加尔特	河口	从上一个渡鸦的位置继续往女巫的家方向走，会来到一处有很多尸体的残破的营地处，在其中一间帐篷的屋顶即可发现渡鸦
米德加尔特	河口	渡鸦位于与女武神卡拉战斗房间的南部墙壁内的石柱上
米德加尔特	河口	巫女家对门上方平台，诺伦三女神宝箱旁边的石球装置所在石壁上可发现渡鸦
米德加尔特	死亡小岛	第二次水位下降后，从船坞下船后，镜头稍微左移，能在两块岩石和弃船残骸形成的空隙中发现渡鸦

国度	地区	位置
米德加尔特	铁湾	站在铁湾的弃船上望下西北方向的山崖即可发现渡鸦
米德加尔特	被遗忘的洞穴	诺伦三女神宝箱旁边有三个符文机关的立柱顶端即可发现渡鸦
米德加尔特	被遗忘的洞穴	第二次水位下降后，从洞穴中的船坞下船，沿着峭壁往上爬，最右侧最上端的石壁上即可发现渡鸦
米德加尔特	渡鸦断崖	从传奇宝箱处望向西北方向山崖即可发现渡鸦
米德加尔特	沃兰德矿区	渡鸦在神秘通道传送门所在平台的上空中盘旋
米德加尔特	石瀑布	一道瀑布穿过了之前放下的木桥，渡鸦即位于该瀑布上方的石壁上
米德加尔特	尼福尔海姆之塔	站在塔上望向东南方向的弃船残骸即可发现渡鸦
米德加尔特	维瑟嘉德	渡鸦在托尔雕像周围盘旋
米德加尔特	维瑟嘉德	南部区域龙所在位置旁边的木板山穴中可发现渡鸦
米德加尔特	维瑟嘉德	南部区域有四个符文的门左侧（面向大门为正）石堆间隙中可发现渡鸦
米德加尔特	瞭望塔	爬到该区域的最上端后，望向东北方向即可发现在空中盘旋的渡鸦
米德加尔特	女武神议会厅	进入石匠水道的入口有两个船夫的石像，靠近东侧船夫石像的船头上即可发现渡鸦
米德加尔特	法夫纳的储物间	从船坞处下船后，乘坐吊车来到上方，在吊车支架的顶端即可发现渡鸦
米德加尔特	法夫纳的储物间	渡鸦在矮人商店上方空中盘旋
米德加尔特	法夫纳的储物间	从矮人商店向深处走进入森林，在其中一位士兵尸体旁边的树枝上即可发现渡鸦
米德加尔特	法夫纳的储物间	森林深处有一道瀑布，面向瀑布的左侧有一道挂有火焰壶的石门，在石门的上侧横梁上即可发现渡鸦
米德加尔特	法夫纳的储物间	穿过瀑布进入洞穴来到深处区域，在入口石台上方空中可发现盘旋的渡鸦
米德加尔特	布里的储物间	从“石瀑布”的神秘通道传送门所在区域望向西方的石柱，能发现围绕着石柱盘旋的渡鸦。
米德加尔特	山麓丘陵	渡鸦位于奥丁密室的神秘通道传送门上方的石梁上
米德加尔特	山麓丘陵	渡鸦位于山腰处的缆车位置上方的石壁上
米德加尔特	山	从山麓丘陵的路进入山中，到达有麋鹿雕像的区域右转往深处需要开灯的黑暗洞穴走，钻洞后走到有下落水流的石桥处会发现桥上有一缺口，渡鸦即位于缺口下的木梁上
米德加尔特	山	在矿区中初次推车的地点，即躺有巨兽的区域，攀爬铁链来到上方木桥旁，能在北部石壁的石穴中发现渡鸦
米德加尔特	山	从剧情中敌人冒出来的洞穴向深处走，能在悬崖外看见空中盘旋的渡鸦
米德加尔特	山	渡鸦位于和女武神战斗的房间东北侧的墙壁上
赫尔海姆	赫尔海姆	从国度传送间出门后往前走，会看见一圆环型上有号角的建筑，在圆环内部的石球装置上即可发现渡鸦
赫尔海姆	赫尔海姆	从国度传送间出门后一路向前，穿过洞后能在第一座桥的东侧看见世界树树液障碍物，破坏后能在其中棺材上方发现渡鸦
赫尔海姆	赫尔海姆	从上个渡鸦所在的棺材位置沿着铁链一直往下走，来到剧情中会到达的最下侧区域。在该区域的北部立柱后的石壁上即可发现渡鸦
赫尔海姆	赫尔海姆	在上个渡鸦所在的最下侧区域东南部向悬崖下看即可发现盘旋的渡鸦
赫尔海姆	赫尔海姆	国度传送间出门后一路向前，穿过洞后能在第二座桥的西侧看见世界树树液障碍物，破坏后发现奥丁密室的入口。在入口处即可发现渡鸦
赫尔海姆	赫尔海姆	奥丁的密室中神秘通道传送门所在房间，在二层棺材背后的窗户上方即可发现渡鸦
亚尔夫海姆	光之湖	光之湖西北部奥丁的密室，渡鸦位于与女武神战斗的房间西南侧墙壁上
亚尔夫海姆	光之湖	来到光之湖西北部奥丁的密室所在的海岸，下船望向东南方向，即可在光精灵巨型残影的柱子上发现渡鸦
米德加尔特	索穆尔的尸体	渡鸦位于与女武神战斗的房间中的枫树树枝上
米德加尔特	索穆尔的尸体	从神秘通道“石匠的终末”传送门位置望向北方的石壁，即可在石壁上发现渡鸦
米德加尔特	诺德里要塞	渡鸦位于矮人商店对面的木梁上
米德加尔特	诺德里要塞	渡鸦位于掠夺者的船只西面铁窗上
米德加尔特	蓝苏尔矿区	矮人商店对面的木架顶端即可发现渡鸦
米德加尔特	蓝苏尔矿区	矿区中的某处需要拉动机关将石堆拉上去，之后沿着新出现的木板墙壁往上爬，来到上方区域后能在东方的石壁上发现渡鸦
米德加尔特	科浓加德	从矮人商店向深处前行，会发现第一个喷吐毒气的火炬，冻住后向通道里走，会在尽头发现一具棺材宝箱。该宝箱西侧的石壁上即可发现渡鸦
米德加尔特	科浓加德	渡鸦位于龙所在平台的下方石穴中
米德加尔特	科浓加德	将三符文的门打开后向内部前进，会发现一道需要破坏机关后放下的木桥。渡鸦即在该木桥的东侧石壁上
米德加尔特	科浓加德	进入要塞内部后向右侧通道走到尽头，会发现一个棺材宝箱。渡鸦即在该宝箱上方洞口的石壁上
米德加尔特	科浓加德	面向要塞正门右转进入右侧区域，这里放下一条铁链能开启通往龙所在区域的路。从铁链所在位置往南部石阶上走，能在南方的石壁放发现渡鸦

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

奖杯指南

本作相比以前的作品而言要复杂许多，取消了特殊场景触发式奖杯与难度奖杯，新增了大量收集探索类奖杯。由于没有难度限制，试炼挑战也更为简单，并且不存在会错过的奖杯相关收集品，所以整体难度而言反而是历代最简单的，但耗时仍是最长的，保守估计均衡难度下参照攻略的白金时间约为 35 小时左右，玩家可以用自己喜欢的方式与难度体验整个游戏。

难点奖杯指引

■ 众神之父丢了眼线/宝藏猎人

三类与奖杯相关的收集品参照上文即可全部获得，这里再介绍一些探索这两项收集品的小技巧。

奥丁之眼：在探索奥丁之眼的过程中，推荐玩家使用耳机，在设置中将配乐与对话音量关闭，打开耳机的双声道模式，依靠声音来判断区域内是否有奥丁之眼。相比于一般海鸥和乌鸦的叫声，奥丁之眼的叫声部分会沙哑、部分会尖锐，并且无法依靠双声道确定声音的来源，声音持续不会中断，但该方法的局限性依然很大，距离过远和环境音效都会产生影响，仅供辅助。

藏宝图：作为游戏中没有统计的收集项目，其实每个藏宝图之间都相互关联，挖宝的地点都对应下一站藏宝图的获取地点，而藏宝图画像中螺旋的中心指的是宝藏埋的位置。

■ 疯狂之道/原始

两个装备收集奖杯在流程中会缺少一些材料，但只要完成差事并探索地图，材料肯定是会溢出的，并且这几套装备强度并不如主线流程推荐的“神话清晰套装”，大可等待后期再来解锁这两个奖杯。

■ 黑暗与迷雾

解锁所有的宝箱与裂隙需要大量的迷雾回音和 3 个迷雾之锚，如果玩家在探索该区域前还未挑战女武神的话，推荐制作一套该区域的史诗套装，材料简单，能够迅速提升玩家实力，除此外铁匠处制作的“赫尔格密尔之石”护身符是探索迷宫的必备道具。

迷宫中会随机分布各类宝箱，而获得迷雾回音数量除了与宝箱的质量相关外，也会随着宝箱开启的次数增多，因此必须尽可能开启所有宝箱才能得到更多的回音，顺带宝箱中获得的锻造素材“雾霾织品”、“尼福尔海姆合金”还可以出售给铁匠换取大量的回音，所以想要获得这个奖杯实际需要耗费的时间其实并不长。



奖杯列表

奖杯名称	杯种	条件
父与子	白金	获得其他所有奖杯
旅程开始	铜杯	保护家园，不让陌生人进入
新朋友	铜杯	活着走出女巫森林
家的感觉	铜杯	让光精灵回家
屠龙杀手	铜杯	打败高山之龙
后患无穷	铜杯	打败曼尼和摩迪
嗨，老朋友	铜杯	取回混沌双刀
实现诺言	铜杯	治疗阿特柔斯
第 2 回合	铜杯	拯救阿特柔斯
挥之不去的过往	铜杯	搭船离开赫尔海姆
曙光的召唤	铜杯	打败巴德尔
遗愿	金杯	撒下骨灰
湖面之下	铜杯	探索九界之冰的每个角落
死亡在此	铜杯	完整探索维瑟嘉德
三语精通	铜杯	学会穆斯贝尔海姆和尼福尔海姆的语言
矮人的工艺	铜杯	升级一件盔甲
干得漂亮	铜杯	获得一颗卢恩符文攻击宝石
伊登的果园	银杯	完全升级你的生命值
坏脾气	银杯	完全升级你的愤怒值
最佳服装	铜杯	为阿特柔斯制造一套衣服
附上咒术	铜杯	为你的盔甲附上咒术
全部倒下	银杯	击杀 1000 名敌人
危险天空	银杯	解放所有的龙
水火不容	金杯	完成布洛克和辛德里的所有差事
博物馆长	银杯	收集所有文物
众神之父丢了眼线	银杯	猎杀奥丁所有的渡鸦
无懈可击	铜杯	完全升级一项卢恩符文攻击
物超所值	铜杯	完全升级利维坦之斧
有什么好抵抗的?	铜杯	完全升级混沌双刀
疯狂之道	铜杯	获得荒原浪人盔甲全套
原始	铜杯	获得远古尸鬼盔甲全套
未了之事	银杯	协助所有的游荡幽魂
宝藏猎人	银杯	使用藏宝图找出所有的挖掘地点
真相	银杯	阅读所有的巨人神坛
火焰与硫磺	金杯	完成穆斯贝尔海姆所有的试炼
黑暗与迷雾	金杯	取得作坊中央房间的所有宝藏
英灵的决定者	金杯	打败 9 名女武神





PS4	PSV		
超级机器人大战 X		BNEI	
ス－パ－ロボット大戦 X		策略角色扮演	中文版
2018 年 3 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：529 港元，PSV：479 港元			

时隔一年，全新的《机战 X》与玩家见面了！这回游戏既收录了令老玩家感动不已的《魔神英雄传》、《蓝宝石之谜》（又名《海底两万里》），又有《高达 G 之复国运动》、《BUDDY COMPLEX》这样的新锐作品，可以说是照顾到了新老玩家的口味。距离游戏推出已经有一段时间，本期就为大家献上一期完攻略！

※ 对应游戏版本：1.02 版。
※ 本文使用语言为繁体中文：台湾。但 GUNDAM 仍采用高达为译名。

文 纱迦&水无月 美编 NINA

系统详解

以下操作以 PS4 版为准。

操作介绍

一般操作

键位	作用			
	中场画面	对话	大地图	战斗演出
方向键	选择选项	自动阅读模式（↑或↓可调整对话显示速度）	光标移动	-
左摇杆	选择选项	自动阅读模式（↑或↓可调整对话显示速度）	光标移动	-
右摇杆	切换次要资讯（子选项中）	-	←或→旋转地图/↑或↓缩放地图	-
○	确定	查看下一条对话	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	（按住）快进战斗演出
×	取消	-	查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消	跳过战斗演出
△	能力画面（子选项中）	查看以前对话	△+左摇杆或方向键可加快光标移动速度/△+L1使用或关闭支援（战斗准备界面）/△+R1打开或关闭战斗演出（战斗准备界面）	-
□	优先度设定（子选项中）	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快速指令（注）/精神多选（使用精神时）/使用精神（战斗准备界面）	分段跳过战斗演出
OPTIONS	切换页首或页尾（子选项中）	-	标记地图	-
触摸板	战斗记录（主界面时）/按键帮助（子选项中）	按键帮助	战斗记录	-
L1/R1	切换排序条件（子选项中）	-	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	-
L2/R2	切换次要资讯（子选项中）	-	快速选定敌方单位	-

※注：在大地图主菜单的系统→快捷指令中可设定其具体作用，包括无选定目标时（结束行动阶段、搜寻、部队表、中途保存、无）和选定目标时（变形、精神指令、查看能力、无）。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

特殊操作

键位	作用
R1+◯	加快剧情对话速度
R1+OPTIONS	分段跳过剧情对话
L1+OPTIONS	整段跳过剧情对话
R1+L1+OPTIONS	快速复位游戏（此时按住OPTIONS键不放可快速读档）
R1+左摇杆或方向键	机体移动时光标直接到达最远距离
按住R1	跳过敌我双方机体移动时的演出

游戏模式

游戏正篇开始时，可以从 3 种模式中选择其一来游玩。游戏途中还能自由更改难度。

新手模式：没有 SR 点数获得条件，难度固定为一般，且剧情过关时可获得资金及 TacP 作为新手奖励。

标准模式：设有 SR 点数获得条件，难度会跟随 SR 点数的获得状况在困难与一般之间变化。

精英模式：难度固定为困难，敌人的改造度也比一般模式更高。没有 SR 点数获得条件，但只要在未重新挑战的情况下过关就能自动拿到 SR 点数。

强烈建议一周目选择标准模式，因为 SR 条件其实是很有意思的设定，完成之后还有特别对话。

SR点数

SR 点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成 SR 点后可获得 10000 资金的奖励。并且 SR 点还影响游戏的难度，获得的 SR 点在完成关卡数量的 80% 以上时为 Hard 难度，此时敌机的能力较强；不满 80% 时为 Normal 难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为 Hard 难度的 1.2 倍。另外 Game Over 后再挑战是不能获得 SR 点的。

秘密关卡、特别关卡、最终话没有 SR 点数的设定，在这些关卡中再挑战不影响其他关卡的 SR 点数。

额外指数（ExC）

我方每个单位都有一个 10 阶段的额外指数槽，机体单位当击破敌机或升级时能提升 1 阶段。一次升多级时可同时获得多点 ExC，但使用地图兵器击破复数敌人时并不能获得多点 ExC。战舰单位的话除了前面两种方法外，我方总击坠数超过 10 的倍数也能提升 1 个阶段。消耗 ExC 可以使用额外行动或额外命令（战舰专用）。



额外行动

推进冲刺：ExC 消耗 2，移动力 +2，忽略地形所造成的移动力下降，即使四方被敌机包围仍能够移动。

直截攻击：ExC 消耗 2，使对手的防御相关特殊能力（防护罩及特殊闪避等）、特殊技能（支援防御及格挡等）、攻击尺寸比自己大的机体时损伤值减少情况无效，效果仅一次。直截攻击有点类似于过去的精神“直击”，另外依然对潜力无效。

粉碎猛击：ExC 消耗 3，于 1 回合中，攻击必定形成暴击（造成损伤值 1.25 倍）、亦可与精神指令“热血”、“魂”累加效果。由于是整回合有效，可以说是十分霸道，配合觉醒、再动更是威猛。

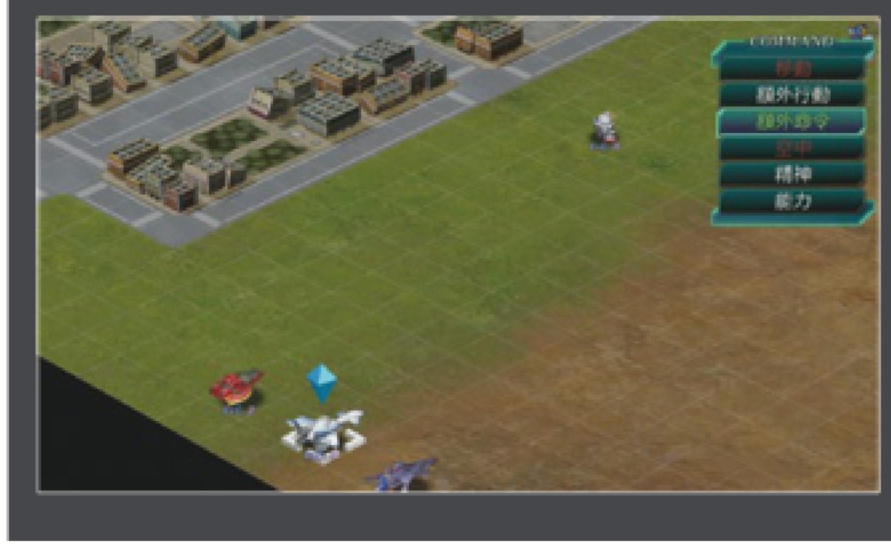
多重行动：ExC 消耗 3，下一次攻击击坠敌方单位的话，可再行动一次。若下一次攻击未能击坠敌方单位，将失去多重行动的权利。使用地图兵器时，只要能击坠 1 机，也可以再行动一次。

额外命令

紧急回收：ExC 消耗 1，指定周围 8 格以内的 1 个我方单位（战舰除外），予以回收。

周遭指挥：ExC 消耗 2，周围 4 格以内的所有我方单位能力（格斗、射击、回避 +10，防御 +15）1 回合。此效果可以累加到 10。

气力上升：ExC 消耗 2，指定周围 4 格以内的 1 个我方单位，使其气力上升 10，可对战舰自身使用。



ExC 上升：ExC 消耗 3，指定周围 4 格以内的 1 个我方单位，使其 ExC 上升 2。

行动回复：ExC 消耗 5，指定周围 5 格以内的 1 个已行动完毕的我方单位，回复其行动次数。等于是过去的再动。

Tac点数（TacP）

Tac 点数通过击破敌人获得，消耗 Tac 点数可购买强化零件与培养驾驶员。另外在关卡中满足特定条件后，工厂里会追加特别对话，并获得 Tac 点数作为奖励，数量从 100 ～ 300 不等。积少成多起来也是一笔财富。

技能路线

购入培育驾驶员的技能，之后可在菜单的技能程式里使用，分为技能类、参数类、特别类三种。

技能类：给驾驶员学习的特殊技能，需要根据路线循序渐进购买来解锁，已经解锁的可直接购买

参数类：用来提升驾驶员的能力参数或是提升地形适应力。

特别类：同样是给驾驶员学习的特殊技能，不过更为强力，需要玩家在流程中获得后才能在工厂里生产。

另外技能也可以在战斗中获得，在击坠特定敌人后，主人公头上会出现感叹号，这就代表获得了一个技能。不过必须要等到过关后才能知道获得的是什么技能。

工厂

在这里可以花费 Tac 点数购入强化零件或解锁 Magic 自订。另外当一名驾驶员成为王牌驾驶员后，进入商店还会触发特别的对话。

购入：花费 TacP 购入强化零件，这里的强化零件一开始都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个零件都只能购入 1 次。另外在推荐商品里还有一些比较常见的强化零件，贩卖列表会根据每个关卡变动。

出售：出售强化零件换取 TacP。

Magic 自订：相当于针对部队全体的强化零件，只要花 TacP 解锁就会生效，无需装备。TAC 自订一共有 6 个等级，需要循序渐进解锁，还有一个等级里只能解锁一种效果。



工厂零件一览

名称	价格	效果	解锁条件
战士奖章	800	气力上限+30。气力上限上升效果无法与其他零件累加	第4话过关
X物质	1000	移动力+1、武器攻击力+200，地图兵器及射程1以外的武器射程+1	第4话过关
救援组件	1000	装备修理装置、补给装置	取得弹药筒、补修套件、增装燃料槽
指挥总站	1000	附加特殊技能“指挥官”L4效果	任一驾驶员习得指挥官L4
全效覆膜装甲	500	HP最大值+1500，装甲+300，使特殊攻击武器的效果（装甲下降等）失效	地图上任一我方单位的HP减少至20%以下
全方位防御系统	800	使连续目标修正效果、围攻效果失效、装备防护罩“防护力场”。附加特殊技能“精神抗性”效果	5架机器人获得自订奖励
近战辅助器	1200	格斗武器攻击力+300，移动力+2	培育出格斗、命中、技术数值合计达600以上的驾驶员
枪战辅助器	1200	射击武器攻击力+300，地图兵器及射程1以外的武器射程+2	培育出射击、命中、技术数值合计达600以上的驾驶员
螺旋效应器	1000	所有武器攻击力+300，并附加忽略尺寸修正效果及贯穿防护罩效果	一次战斗中对一架敌机造成15000以上的损伤值
射程增幅器	1200	地图兵器以外的武器射程+2，效果亦适用于射程1的武器	从距离10格以上的位置攻击敌人，但地图兵器的攻击除外
涡轮穿透机	800	移动力+3，移动时可忽略EN消耗量及地形影响	合计获得TacP突破10000
范围修复系统	800	相邻的我方与自机HP回复5000，EN回复100。一个地图仅限使用一次	将任一机器人的HP与EN改造10阶段
超绝动力炉	1000	己军行动开始时EN回复至最大值	用地图兵器同时击坠5架以上的敌机
超绝装弹机	1000	己军行动开始时弹药回复至最大值	使用精神指令“补给”
资金採集器	800	于地图上每移动1格获得资金500	合计获得资金突破300万
法师运算器	800	运动性、瞄准值+25，获得经验值、资金、TacP变成1.25倍，增加的效果无法与其他零件累加	培育出5名王牌驾驶员
气场转化器	1000	气力150以上，击坠敌人时，获得资金、TacP变成2倍	获得任一徽章
ExC积储剂	1500	在地图上ExC+10。一个地图仅限使用一次	使用额外指令“ExC上升”
ExC提升器	1200	ExC上升1时，进一步再+1	地图上任一驾驶员的ExC提升至10
SP撷取器	1200	击坠敌人时正驾驶员的SP回复10，即使击坠数架敌人，效果仍无法累加	培育出SP最大值为120以上的驾驶员
勇气圣剑	1200	施加精神指令“勇气”。一个地图仅限使用一次	将任意一条技能路线开发至最右端
活力下降系统	800	对所有敌人施加精神指令“脱力”。一个地图仅限使用一次	使地图上任一敌方驾驶员的气力降至90以下
霍普斯的护身符	1000	出击时正驾驶员的SP变成最大值	于工厂中购买10个以上“推荐物品”以外的强化零件
霍普斯的果实	1200	附加精神指令“希望”。一个地图仅限使用一次。	将M.自订研发至GRADE 3

Magic自订效果一览

GRADE	名称	效果	所需TacP
1	SP激发	每回合我方行动阶段开始时回复的SP量从5上升至8	300
	维修激发	每回合我方行动阶段开始时，HP与EN回复最大值的10%，若另有回复HP、EN类的特殊能力，效果可累加	300
	气力激发	每回合我方行动阶段开始时，所有我方驾驶员的气力+2	300
2	资金获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之1/20化为资金	600
	TacP获取	地图过关时，我方于该地图击坠的敌方机体数×10化为TacP	600
	双重获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之1/40化为资金，击坠敌方机体数×5化为TacP	600
3	伤害辅助	精神指令“热血”、“魂”的消耗SP降低15%	1600
	目标辅助	精神指令“感应”、“预见”的消耗SP降低20%	1600
	Cost辅助	精神指令“幸运”、“祝福”的消耗SP降低25%	1600
4	气力促进	额外指数上升至3的驾驶员，气力上升极限+10。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	3200
	范围促进	额外指数上升至3的驾驶员，地图兵器及射程1以外的武器最大射程+1。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	3200
	增速促进	额外指数上升至3的驾驶员，移动力+1。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	3200
5	近战提升	格斗属性的武器攻击力+200	3600
	枪战提升	射击属性的武器攻击力+200	3600
	全范围提升	格斗、射击属性的武器攻击力+100	3600
6	SP加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的SP+20	4800
	战意加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的额外指数+1	4800
	气力加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的气力+10	4800

教条

教条是本作新增的系统，因为和主人公的出身有关，故只有主人公能够发动。教条一共有 6 种，分别对应 Magic 自订的 6 个等级，每场战斗中每种教条只能发动一次。无论主人公是否完成本回合的行动，均可以手动选择发动教条。

Magic自订效果① 和《机战V》相比，本作的Magic自订从4级升到了6级，去掉了前作夸张无比的暴击BUFF，使得整个系统更加平衡。每1级自订中，玩家只能选择其中之一。但二周目时在保留之前的选择上可以再多点一个，也就是说到了三周目时就可以全部点满。

GRADE	名称	效果
1	意志的SPRITA	周围3格内的我方单位1机（包含自机）的正驾驶员的SP回复25
2	源泉的POTANT	周围2格内的我方单位（包含自机）全部EN回复50
3	战场的AUXLUM	邻近的我方单位的ExC上升1
4	力场的PALAS	周围2格内的敌方单位全部EN-100并附加运动性、装甲值、瞄准值下降的效果
5	跳跃的SALIRA	周围4格内的我方单位1机能够移动到4格以内的任意位置上（无法移动到的地形位置除外）
6	魂魄的PRODIG	对周围3格内的我方单位1机（包含自机）附加精神指令“魂”、“气魄”、“直截攻击”、“粉碎猛击（效果仅限于一次战斗）”

徽章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和徽章名称相同的强化零件作为奖励。徽章一共有 5 个，具体的获得方法如下，获得的徽章可在大地图或整备界面时按触摸板出现的战斗记录中确认。徽章不可继承，多周目游戏时仍需满足条件方可解锁。拜此所赐，最强的白金徽章仍需到达第 51 关才能使用。

名称	获得方法	强化部件效果
钢铁徽章	培育15名王牌驾驶员	战斗获得经验值2倍，可以和精神指令“努力”累加效果
青铜徽章	个人合计击坠数突破100	正驾驶员的SP每回合回复15点
白银徽章	合计获得TacP突破28000	击坠敌人时获得2倍TacP，无法和其他强化零件累加效果
黄金徽章	合计获得资金突破1000万	击坠敌人时获得2倍资金，可与精神指令“幸运”累加效果，但无法与其他强化零件累加
白金徽章	获得SR点数50以上	行动次数+1

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终损伤值起到补正效果，具体为 2～3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

尺寸补正

各机体根据大小分为 2S、S、M、1L、2L、3L，从大往小攻击时命中率减少、损伤值上升，从小往大攻击时命中率上升、损伤值减小，尺寸跨度越大补正值也越大。

连续目标修正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。



武器属性与使用限制

属性

P：移动后可使用的武器。俗称可 P 武器。
S：特殊武器，造成伤害的同时还会追加特殊效果（气力下降等）。
C：还击武器，反击时使用的话，可抢先于对方还击。
B：光束兵器，可能会被 I 立场等部分防护罩挡住损伤。

使用限制

需要气力：使用该武器所需要的气力值。需要驾驶员的气力达到指定以上时方可使用。

需要技能：使用该武器所需的特殊技能。需要驾驶员已学会指定特殊技能时方可使用，若有指定技能等级，则还需要达到该等级，另外需要技能为“新人类”时，可用特殊技能“强化人”代替。

需要驾驶员：能够使用该武器的驾驶员。仅限指定的驾驶员搭乘该机体时方可使用。

副指示

中场画面开启副指示后，可选择让前一话没有出战的驾驶员执行副指示，从而获得各种奖励。副指示的种类一共有四种，其中最有用的是增加击坠数的巡逻，强烈建议玩家手动部署，至于其他 3 项派谁执行都区别不大。

名称	效果
训练	获得参加驾驶员人数×20的TacP
巡逻	参加的驾驶员的击坠数+2
模拟器	参加的驾驶员可以获得500经验值
筹集资金	前期获得参加驾驶员人数×5000的资金，后期获得参加驾驶员人数×10000的资金

合体攻击

除了一般的武器外，部分机体相邻（可斜角）时还可发动合体攻击，发动合体攻击需要满足以下条件：

1. 所有参与的单位都满足气力和 EN 的要求，但是攻击范围则以发动的一方为准。

2. 所有参与单位都没有陷入特殊效果“无法行动”。

3. 所有参与单位彼此位于上下左右斜向 1 格以内的位置。若有 3 架及以上的机体参与合体攻击，不需要机体与另外两架直接相连，只要和参与单位的任一架相连即可。

本作的合体攻击和传统《机战》有个很大不同，就是发动合体攻击时不需要所有参与单位全体出击。举个例子，如果 A 和 B 能够发动合体攻击，那么 A 单独出击或 B 单独出击时，他们均可单独发动合体攻击，但以这种方式发动的合体攻击，威力要比正常时低不少。另外只要 A 和 B 同时出击，那么必须满足上述的 3 个条件才能发动合体攻击，A 或 B 均不能单独发动合体攻击。



Magic自订效果② 多周目时自不必说，下面将为新手解说一下一周目时的选择。首先建议初期玩家迅速将Magic自订升到2级，之后将任意一条技能路线研究至最右边，再去工厂购买勇气圣剑。如此一来游戏前期会轻松很多。

合体攻击名称	参加单位
联结升腾突击	LUXON＋BRADYON
联结升腾突击（LB）	LUXON NEXT＋BRADYON NEXT
联结升腾突击（LK）	LUXON NEXT＋KARULA
联结升腾突击	LUXON NEXT＋BRADYON NEXT＋KARULA
魔神双皇击	铁金刚凯撒＋铁金刚皇帝G
连结神龙火焰	无敌勇者＋战斗猛兽机器人＋急救列车机器人＋黑暗勇者
颜丸组合攻击	宇宙颜丸（吉米）＋宇宙颜丸（达莉）

3机版本的联结升腾突击以及连结神龙火焰需要特定话数后才能使用。魔神双皇击可以在特别关卡中提前解锁。其他合体攻击则是只要机体齐了就能发动。

机体自订奖励

将机体能力每项改造到5段（不含武器）即可获得自订奖励（参考下表）。改造到10段可获得完全改造奖励，可以从以下8种奖励中任选1种：

1.武器和机体的地形适应（空）变为S
2.武器和机体的地形适应（海）变为S
3.武器和机体的地形适应（陆）变为S
4.武器和机体的地形适应（宇）变为S
5.机体的移动力+1
6.地图兵器和射程1以外的所有武器射程+1
7.发动防护罩·装甲类能力时EN的消耗量减半
8.可装备的强化零件数+1

如果玩家拿不准完全改造奖励应该选什么，可以先置之不理，等想通之后再来选择。但一般情况下都推荐选择装备零件数+1。

以下是全机体自订奖励一览。



无敌钢人泰坦3

机体名	效果
泰坦3	运动性+50

圣战士丹拜因系列

机体名	效果
丹拜因	灵光力专用的各武器攻击力将按特殊技能“灵光力”等级上升
比尔拜因	灵光力专用的各武器攻击力将按特殊技能“灵光力”等级上升
毕亚雷斯	灵光力专用的各武器攻击力将按特殊技能“灵光力”等级上升
萨拜因	移动力+1，所有武器射程+1

机动战士Z高达

机体名	效果
Z高达	特殊能力“生化感应器”发动时，驾驶员的格斗、射击、技术、防御、闪避、命中+10
梅塔斯	获得特殊能力“补给装置”

机动战士高达ZZ

机体名	效果
ZZ高达	名称有“高出力MEGA加农炮”的各武器EN消耗量-20，必要气力-10
百式	所有武器的攻击力+100，并且可于移动后使用
高达Mk-Ⅱ	最终命中率+10%，“长管步枪”攻击力+300
丘贝雷Mk-Ⅱ	最终命中率+10%，“感应炮”EN消耗量-10，攻击力+200
萨克Ⅲ改	“精神力”的必要气力-10，攻击力+200
昆·曼沙	“感应炮”的攻击力+200，射程+1

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ν高达	“新人类”专用武器的攻击力随特殊技能“新人类”的等级而提升
Hi-ν高达	“新人类”专用武器的攻击力将依特殊技能“新人类”的等级上升
Re-GZ（BWS）	移动力+1，地图兵器及射程1以外的所有武器射程+1
杰钢	“光束步枪”攻击力+300，射程+1
沙萨比	“新人类”专用武器的攻击力将依特殊技能“新人类”的等级上升
夜莺	“新人类”专用武器的攻击力将依特殊技能“新人类”的等级上升
雅克特·多加（邱尼专用）	“感应炮”的弹数+4、CRT+25
雅克特·多加（葵丝专用）	“感应炮”的弹数+4、命中+30
α·阿基尔	移动力+1，装甲值+500

机动战士高达F91

机体名	效果
高达F91	V.S.B.R.附加C属性、攻击力+200、射程+1
比基纳·基娜	最终命中率+20%，最终闪避率+20%，获得特殊能力“补给装置”

机动战士海盗高达 钢铁的7人

机体名	效果
海盗高达X1 改·改	所有格斗武器附加特殊效果“贯穿防护罩”，CRT+30
海盗高达X1 全覆盖式披风	

新机动战记高达W Endless Waltz

机体名	效果
飞翼高达零式	特殊能力“零式系统强化”
地狱死神高达	“高功率干扰器”使用时必要气力将无限制。所有武器的CRT+30
重武装高达改	运动性+15，所有武器弹药数+2
沙漠高达改	装甲值+300，获得特殊能力“补给装置”
神龙高达	“龙爪”射程+2、消耗EN-10
托尔吉斯Ⅲ	移动力+2，“MEGA加农炮最大输出”的攻击力+200
陶拉斯	运动性+15，“光束步枪”可于移动后使用

高达Reconguista in G

机体名	效果
G-Self	最大EN+150，移动力+1
G-Arcane正装型	运动性+20，瞄准值+20，装甲值+200，最大EN+50，移动力+1
G-Lucifer	“衬裙感应炮”的消耗EN-10、射程+2
达哈克	“光束军刀”的射程+2，造成伤害的话战斗结束后将回复EN50



Magic自订效果③ 第1级：推荐选择SP激发。由于绝大部分SR条件都有回合数的限制，如此一来多增加的那点儿HP、EN、气力都聊胜于无，只有SP最实在。很多时候往往就是因为差那么几点SP导致无法发动某个关键精神。

机体名	效果
崔尼提	“有线式感应炮”射程+2，消耗EN-10
梅格法纳	额外指令“紧急回收”的范围+2
G-Rach	“蜈蚣鞭”的攻击力+200、射程+1、附加“装甲值下降”的效果
世界树	“柔和光束（MAP）”的必须气力-10，攻击力+200
卡巴迦利	“光束剑”的攻击力+200、射程+1，移动力+1
莫兰	“光束步枪”的攻击力+200，获得特殊能力“补给装置”
盖特拉修	武器“光束披风”的攻击力+200、射程+1、消耗EN-10
Gaeon	“巨腕组件”的攻击力+200、射程+2

魔神英雄传

机体名	效果
龙神丸/龙王丸	龙神丸/龙王丸的最大SP+20，所有武器射程+1
战神丸/战王丸	所有武器攻击力+200、CRT+30
幻神丸/幻王丸	移动力+1，并获得特殊效果“忽略尺寸修正效果”
空王丸	机体及武器的地形适应变更为“空S”，移动力+1
邪虎王	运动性+20，瞄准值+30，“必杀邪虎剑”的攻击力+200

勇者特急队

机体名	效果
无敌勇者	EN最大值+50，移动力+1，名称有“动轮剑”的武器攻击力+200
特急勇者	
凯撒大帝	EN最大值+50，移动力+1，“爆裂钻头”攻击力+200
战斗猛兽机器人	HP+1000，装甲值+300，瞄准值+30
急救列车机器人	特殊能力“修理装置”使用范围+1，HP回复量变成1.5倍
轰龙	所以武器的攻击+200，CRT+30
黑暗勇者	EN最大值+50，移动力+1。名称有“动轮剑”的武器攻击力+200

CODE GEASS 反叛的鲁路修 R2

机体名	效果
海市蜃楼	“ZERO光束炮”的攻击力+300
红莲圣天八极式	“辐射波动机关”的攻击力+300（地图兵器版不变）
兰斯洛特·亚彼恩	“MVS二刀流”的攻击力+300
兰斯洛特·开拓者	“VARIS·全力射击”的攻击力+300
莫德雷德	追加武器“史塔克强子炮（地图兵器）”
桑德兰·齐格	移动力+2，装甲值+500

BUDDY COMPLEX系列

机体名	效果
Cygnus	用额外指令“紧急回收”的单位将施加精神指令“加速”
KARULA	所有武器攻击力+200
NERGAL	运动性+40，瞄准值+30
LUXON	所有武器攻击力+200
LUXON NEXT	
BRADYON	所有武器攻击力+200
BRADYON NEXT	

Cross Ange 天使与龙的轮舞

机体名	效果
Villkiss	获得特殊能力“HP回复（中）”、“EN回复（中）”
Razor	回旋刀“旋旋丸”攻击力+300
Glaive 罗莎莉特装型	“背部2连装炮”攻击力+200。所有武器的弹数变成1.5倍
Hauser 艾尔莎特装型	获得特殊能力“补给装置”
Hauser 克莉丝特装型	HP+300，装甲值+100，瞄准值+5，运动性+5
Arquebus 凡妮莎特装型	所有武器的攻击力+200。瞄准值+20，运动性+20

机体名	效果
焰龙号	“收敛时空炮”的消耗EN-30，必要气力-10
Cleopatra	所有射击武器的攻击力+200。所有武器射程+1
Raisia	所有武器的攻击力+300。运动性+20
Theodora	所有格斗武器的攻击力+200。移动力+1

真无敌铁金刚系列

机体名	效果
无敌铁金刚Z	装甲值+200，EN回复（小）变更为EN回复（中）
铁金刚凯撒	装甲值+200，EN回复（小）变更为EN回复（中）
无敌铁金刚ZERO	装甲值+200，EN回复（小）变更为EN回复（大）
金刚大魔神	装甲值+200，EN回复（小）变更为EN回复（中）
铁金刚皇帝G	装甲值+200，EN回复（小）变更为EN回复（中）
维纳斯A	特殊能力“修理装置”使用范围+2
阿强一号	“必杀钢铁五人组”攻击力+200，弹数+4

天元突破红莲螺严系列

机体名	效果
红莲螺严	最大EN+100，所有武器CRT+20
超银河红莲螺严	
天元突破红莲螺严	
超银河大红莲	所有武器射程+1，装甲值+200
宇宙颜丸（吉米）	“颜丸长矛”的攻击力+200，射程+1
宇宙颜丸（达莉）	“颜丸长矛（射击）”的攻击力+200，射程+1
宇宙庸子W坦克	“飞弹同时发射”可于移动后使用
宇宙大王奇坦	最大HP+2000，装甲值+300

海底两万里

机体名	效果
新鹦鹉螺号	所有武器攻击力+200。EN回复量从小变为中
葛兰坦克	获得特殊能力“补给装置”。所有武器攻击力+200

原创

机体名	效果
赛巴斯塔	“原质烈风”的攻击力+300，消耗EN-20
捷尔嘉德	强化零件格数+1

驾驶员王牌奖励

驾驶员的击坠数达到 60 时可成为王牌驾驶员，获得王牌奖励（参考后表），同时出击时气力 +5。如果击坠数达到 80 则可以成为伟大王牌，出击时 ExC+1、并且 SP 初始值从 50% 变为 75%。另外通过习得特殊技能“王牌尊严”可以降低要求的击坠数，王牌从 60 降为 50，伟大王牌从 80 降到 70。



Magic自订效果④ 第2级：强烈推荐选择TacP获取。本作TacP的作用要比资金大得多，而且资金后期有很容易赚取的方法，TacP要难得多。

无敌钢人泰坦3

机师名	效果
万丈	每话过关时获得资金30000

圣战士丹拜因系列

机师名	效果
翔	特殊技能“圣战士”气力上升+5，造成损伤值1.2倍
玛蓓儿	精神指令“热血”变更为“爱”
陶德	特殊技能“圣战士”气力上升+5，出击时附加精神指令“不屈”

机动战士Z高达

机师名	效果
卡密儿	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值1.2倍，暴击率+20%
花	出击时SP+15，精神指令“希望”的消费量变成35

机动战士高达ZZ

机师名	效果
杰特	获得资金1.2倍，获得TacP1.2倍
露	对支援攻击的对象施加精神“声援”
比查	对HP在50%以下的敌人造成的损伤值1.1倍
艾儿	精神“激励”的SP消耗量变成30
普露	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“专注”
普露二世	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“专注”
玛修玛	气力150以上时，施加精神指令“爱”，仅限一次
克雷米	出击时，ExC+2，施加精神指令“幸运”

机动战士高达 逆袭的夏亚

机师名	效果
阿姆罗	新人类专用武器射程+1。技术+20
夏亚	特殊技能“新人类”的等级+1。技术+20

机动战士高达F91

机师名	效果
西布克	射击武器的射程+1。成功回避攻击时，依据原有的气力增减再+3
赛西莉	最终闪避率+15%，并回复出击时的SP最大值25%

机动战士海盗高达 钢铁的7人

机师名	效果
托比亚	精神指令“热血”的SP消耗量变成25



新机动战记高达W Endless Waltz

机师名	效果
希洛	移动力+1。气力110以上时可以发动零式系统
迪欧	移动力+1，最终闪避率+20%，暴击率+20%
特洛瓦	支援攻击造成的损伤值1.2倍。参加支援攻击时气力+5
卡特尔	己军行动阶段开始时，相邻的我方单位气力+3
五飞	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“不屈”
杰克斯	出击时，施加精神指令“加速”和额外行动“推进冲刺”
诺茵	出击时，SP+15。精神指令“期待”的SP消耗量变为30

高达Reconguista in G

机师名	效果
贝尔利	回合开始时SP回复+5，气力+3
阿依达	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“突击”
拉拉雅	精神指令“祝福”变成精神指令“希望”
克里姆	气力140以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“闪身”
米克	精神指令“声援”、“信赖”、“激励”的SP消耗量-10
唐耶尔	己军行动阶段开始时，特殊技能“指挥官”效果范围内的我方单位SP+3
卡尔贝斯	出击时气力+10。自机和邻近的我方单位受到的损伤值0.9倍
面具	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值1.1倍，最终命中率+20%
马妮	最终闪避率+15%。回合开始时，邻近的我方单位施加精神指令“努力”
芭拉拉	支援攻击造成的损伤值1.2倍。参加支援攻击时气力+5
洛克帕	己军行动阶段开始时，气力+5。精神指令“爱”的SP消耗量-10
林格	移动力+1。最终命中率+10%，最终闪避率+10%
奇亚	出击时的初期气力+10。己军击坠敌人时，依据原有的气力增减再+1

魔神英雄传

机师名	效果
战部渡	强化特殊技能“救世主”的效果
武一郎	特殊技能“识破”发动时，最终命中率、最终闪避率、暴击率的上升值+20%
幻龙斋	己军行动阶段开始时，自己和久美子的SP回复+5
加玛	对地形（空）的最终命中率+20%，造成的损伤值1.2倍。移动力+1
虎王	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值1.1倍，最终命中率+20%

勇者特急队

机师名	效果
舞人	籍特殊技能“总裁”获得的TacP变成2倍
战斗猛兽机器人	HP处于30%以下时，施加精神“不屈”和“毅力”，仅限一次
急救列车机器人	进行支援攻击或支援防御SP+5
黑暗勇者	气力150以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“勇气”，仅限一次
乔	出击时气力+10，ExC+1

CODE GEASS 反叛的鲁路修 R2

机师名	效果
鲁路修	移动后能使用“战术指挥”
朱雀	“GEASS的诅咒”永远处于发动状态
卡莲	出击时气力+20
C.C.	出击时SP将回复至最大值
杰瑞米亚	周围4格内的我方单位获得特殊效果无效的效果
亚妮	气力120以上，与她战斗过的敌人，在下回合己军行动阶段开始时将被施加精神指令“分析”

Magic自订效果⑤ 第3级：推荐选择伤害辅助。热血和魂虽然使用率不算高，但它们消耗的SP量本来就大，就算只减15%，回报也相当高。不过由于热血和魂普及要等到中后期，因此这一级没必要太早开启。

BUDDY COMPLEX系列

机师名	效果
青叶	移动力+1，最终命中率+20%
迪奥	移动力+1，最终闪避率+20%
雏	移动力+1，受损伤值0.8倍
仓光	特殊技能“指挥官”范围内的我方单位受损伤值0.8倍
比森	移动力+1，受损伤值0.8倍

Cross Ange 天使与龙的轮舞

机师名	效果
安琪	出击时SP追加最大值的25%，最终命中率+15%，最终闪避率+15%
萨莉亚	出击时ExC+2，最终命中率+10%，最终闪避率+10%
希尔妲	出击时气力+10，最终命中率+10%，最终闪避率+10%
薇薇安	各话过关时获得一个强化零件“培萝莉娜娃娃”
艾尔莎	自机进行支援攻击或支援防御时，援护的对象SP+3
罗莎莉	获得资金1.2倍
克莉丝	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值1.2倍，最终回避率+10%
塔斯克	精神指令“爱”的SP消费量变成40
沙拉曼蒂妮	于己军行动阶段开始时，相邻的我方单位气力+3
吉儿	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“不屈”

真无敌铁金刚系列作品

机师名	效果
甲儿	气力130以上时，造成的损伤值1.2倍
铁也	精神指令“热血”变成精神指令“魂”
莎也佳	个别指令“修理”的HP回复量变成2倍
阿强	精神指令“气势”变成精神指令“气魄”

天元突破红莲螺严系列

机师名	效果
西蒙	特殊技能“螺旋力”变为特殊技能“螺旋力∞”
庸子	所有武器的射程+2
吉米	特殊技能“螺旋力”变为9级
达莉	特殊技能“螺旋力”变为9级
达雅卡	精神指令“爱”的SP消耗量变为50
奇坦	气力130以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“勇气”

海底两万里

机师名	效果
葛兰蒂丝	获得资金1.5倍。移动力+1
尼莫	特殊技能“海蓝结晶之守护”的效果范围+2

原创

机师名	效果
正树	出击时，气力+10，初期SP+25
主人公	气力130以上时造成伤害值1.1倍，移动力+1

精神

精神可以说是《机战》系列”的招牌系统。本作中随时可以发动精神，不仅是行动结束后的我方单位能使用精神，就连在敌方行动阶段中我方单位受到攻击时都能调用全队的精神，实在是太方便了。和《机战V》相比，本作提高了“毅力”的回复量，去掉了“超毅力”，增加了“决心”。



全奖杯列表

奖杯名	杯种	取得条件
X至尊	白金	获得所有的奖杯
见证两段故事之人	金	看过男性主角与女性主角两者的结局。
徽章收藏家	金	获得总共5个徽章。
工厂主宰	金	购买工厂里所有的强化零件（推荐物品以外的24种），并将M.自订强化至GRADE 6。
SR点数完全称霸	金	SR点数获得51点。
再次挑战之人	银	通过重复游玩的第1话。
游戏通关	银	将游戏通关。
驾驶员培训家	银	使30人以上的驾驶员成为王牌驾驶员。
自订之王	银	让30架以上的机体获得自订奖励。
一击粉碎	银	一次战斗中对一架敌机造成5万以上的损伤值。
资金王者	银	一次战斗中获得10万以上的资金。
伟大王牌	银	使任一驾驶员成为伟大王牌。
5次行动	银	一回合中任一单位成功进行4次多重行动。（期间内其他单位仍可行动）
工厂全开放	银	达成工厂里所有强化零件（推荐物品以外的24种）的开放条件。
技能收藏家	银	生产30种以上的技能程式。
漫长战斗的开端	铜	第1话过关。
所选的道路	铜	主角选择剧情分歧。
恩殆的守护	铜	击坠敌人，并获得强化零件“恩殆的坠饰”后通过关卡。
教条的意义	铜	击坠敌人，并获得强化零件“恩殆的魔眼”后通过关卡。
王牌驾驶员	铜	使任一驾驶员成为王牌驾驶员。
自订奖励	铜	让任一机体获得自订奖励。
休息时刻	铜	观看中断讯息。
奋战的徽章	铜	获得1个徽章。
精神统一	铜	以出击到地图上的我方单位，凑齐全体指令“搜寻”的精神指令清单。
一机斗千	铜	任一我方驾驶员于一个关卡中击坠10架以上的敌机。
额外指数MAX	铜	使任一驾驶员的ExC达到MAX。
开发魔道器	铜	购买工厂里的任何一个强化零件（推荐物品以外的24种）。

奖杯名	杯种	取得条件
秘密任务	铜	任一秘密剧情过关。
崭新的决心	铜	使用精神指令“决心”。
丧失战意	铜	使任一敌方驾驶员的气力降至50。
欢迎使用技能程式	铜	让任一驾驶员学习技能程式。
教条入门	铜	将Magic自订强化至GRADE1以上。
教条发动	铜	使用个别指令“教条”。
工厂剧情	铜	观看工厂剧情
猛烈燃烧的热血之魂	铜	使任一驾驶员成为同时施加精神指令“热血”与“魂”的状态。
还击高手	铜	于一个关卡中以武器类别“还击”的武器反击5次以上。

重难点解说

这次《机战X》少了几个系列传统的看脸奖杯，另外最快通关两次即可白金。由于需要双主人公通关，而游戏中每个分支都只有两条路线，所以只需用不同的主人公走不同的路线，两次通关后即可白金。

工厂主宰：需要数量庞大的TacP。可以留至二周目的最后阶段进行，如果还是不够点数，就存好档后变卖家产。两周目下来的积累绝对足够。

驾驶员培训家：只需要达成王牌驾驶员即可，无需伟大王牌。

还击高手：必须使用C属性武器，靠技能完美还击是无效的。

猛烈燃烧的热血之魂：最简单的做法就是找个有魂的驾驶员，让他装备勇气圣剑后发动。



《超级机器人大战X》路线图

注：★代表该话关系到某个隐藏要素

主人公限定	男主人公	女主人公
第1话	旅行的序章	相遇，以及开端
第2话	挺身战斗吧，救世主！	救世主小渡！
共通路线		
第3话	海蓝结晶的少女	
第4话	流浪圣战士★	
第5话	海盗部队的G★	
第6话	来自异世界之物	
第7话	那片天空的邂逅	
第8话	异界的战争★	
主人公限定	男主人公	女主人公
第9话	该踏上的路★	黑暗中的火光★
共通路线		
第10话	因缘螺旋★	
第11话	命运二人	
第12话	灵光战士，翔空★	
秘密关卡	名为意念的灵光	
第13话	娜狄亚的出走	
分支剧情	多恶达路线	玛娜之国路线
第14话	再见亚捷那尔	确认目标
第15话	勇者特急，到站	单翼的两人★
第16话	照耀黑暗的太阳	战场重逢
共通路线		
第17话	沉眠的魔王	
第18话	觉醒的决心	
第19话	诀別	
第20话	宇宙与大地★	
分支剧情	地面路线	宇宙路线
第21话	灼热激战	未知宇宙★
第22话	极寒死战★	雷哈顿的血脉★
共通路线		
第23话	龙王咆哮	
第24话	伟大的勇者★	
主人公限定	男主人公	女主人公
第25话	魔从教团	奉恩殆之名
第26话	希望之翼	名为自由的翅膀
共通路线		
第27话	命中注定的对手★	

主人公限定	男主人公	女主人公
第28话	黑暗与光明★	
秘密关卡	最凶恶VS最强大	
第29话	蔷薇的狂战士★	
分支剧情	多恶达路线	密斯路基路线
第30话	正义与友情	心中的暴风雨★
第31话	尼莫的秘密	两个人的羁绊
第32话	来自过去的亡灵	从金星降临的灾难
第33话	白色羽翼	夏亚的迷茫★
第34话	陶德之上★	完美的世界★
共通路线		
特别关卡	魔装机神	
第35话	再登巅峰★	
特别关卡	红色彗星的坚持	
第36话	决战密斯路基皇国	
第37话	步向无人知晓的未来★	
主人公限定	男主人公	女主人公
第38话	不熟悉的故乡	我重要的场所
第39话	教条的意义	归属的世界
共通路线		
第40话	乐园终幕	
第41话	突破天际的螺旋★	
秘密关卡	舒华新力加的秘密	
第42话	以正义之名	
分支剧情	多恶达路线	复国路线
第43话	逐渐崩坏的世界	各自的决定★
第44话	真相启示录	回到那片天空的未来
第45话	王者的资格	在耀眼的风中★
共通路线		
第46话	新生皇帝	
第47话	继承星星者★	
第48话	黑暗之王与光明勇者★	
结局分支	通常路线	激斗路线
第49话	艾尔·瓦司的真相	不绝涌现的敌群
第50话	黑暗之中	起死回生
第51话	天空里闪耀的，全都是未来	可能性的宇宙
最终话	仅限于此的世界	永远的艾尔·瓦司

Magic自订效果⑦ 第5级：老实说这三个区别不大，毕竟只增加了200。大家可根据自己喜好来选择，一般来说喜欢真实系就加射击，喜欢超级系就加格斗，无偏好就选择两个都加。

一周目标准模式全SR全隐藏要素攻略

男主人公路线

第1话A　旅行的序章

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.伊欧利遭击坠→任一我方单位遭击坠
SR条件	在通过关卡前使用过捷尔嘉德的所有武器
隐藏工厂对话条件	无

第 1 关我方只有男主人公的捷尔嘉德这一台机体，上面有 3 种武器，前面两种武器只要气力 100 就能发动，第 3 种武器需要气力 110 发动，全部用过就能达成 SR 条件。

消灭一定数量的敌人后出现一名身分不详的我方援军，此时失败条件会变为我方任意机体遭击坠。不过即使没他帮忙，本关的敌人也构不成威胁。



第2话A　挺身战斗吧，救世主!

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
SR条件	通过关卡前，用支援攻击击坠1架以上的敌人
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
增装燃料槽	击坠量产型盖佩轮坦克
补修套件	击坠量产型盖佩轮坦克（舒华新力加）

关于 SR 条件需要说明的是，本作的“N 以上”是按照日语直译的，含义也和日语一样。例如本关 SR 条件中的击坠 1 架以上，其实只要击坠 1 架就算完成目标，并不需要击坠 2 架。此外，就算组合出了支援攻击，却在主攻击就击坠敌人则不算用支援攻击击坠。

伊欧利和剑部武一郎（更习惯叫他施巴拉古大师）都有支援攻击技能。第 2 回合开始后战部渡（也就是大家熟知的瓦塔诺 · 森布）会驾驶龙神丸登场。敌人没有任何威胁，而且先击破舒华新力加也不会过关。

此话过后，战神丸 / 武一郎、龙神丸 / 渡正式加入。同时中场画面中的选单“工厂”会解放。



女主人公路线

第1话B　相遇，以及开端

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
SR条件	在通过关卡前使用过捷尔嘉德的所有武器
隐藏工厂对话条件	无

捷尔嘉德是女主人公的机体，上面有 3 种武器，前面两种武器只要气力 100 就能发动，第 3 种武器需要气力 110 发动，全部用过就能达成 SR 条件。名字是问号的队友战斗力不错，记得要多给机会让女主人公攒够气力。



第2话B　救世主小渡!

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
SR条件	通过关卡前，用支援攻击击坠1架以上的敌人
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
增装燃料槽	击坠量产型盖佩轮坦克
补修套件	击坠量产型盖佩轮坦克（舒华新力加）

关于 SR 条件需要说明的是，本作的“N 以上”是按照日语直译的，含义也和日语一样。例如本关 SR 条件中的击坠 1 架以上，其实只要击坠 1 架就算完成目标，并不需要击坠 2 架。此外，就算组合出了支援攻击，却在主攻击就击坠敌人则不算用支援攻击击坠。

敌方初期共 9 台敌机，我方只有小渡一人，不过以龙神丸的能力对付这些敌人没有太大问题，第二回合武一郎和安玛莉会登场增援。武一郎和安玛莉都有支援攻击技能，可以用来达成 SR 条件，记得主攻击手不要使用太强力的武器，一定要让支援攻击达成最后一击才能获得 SR。

此话过后，战神丸 / 武一郎、龙神丸 / 渡正式加入。同时中场画面中的选单“工厂”会解放。

Magic自订效果⑧ | 第6级：毫无疑问推荐气力加成。配合王牌驾驶员、斗争心后，驾驶员出击时都是125起的气力，一路砍瓜切菜不在话下。

共通路线

第3话　海蓝结晶的少女

胜利条件	1.全灭敌人，或是使其撤退→击坠保卫战士
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
SR条件	击坠盖佩轮坦克（舒华新力加） 该目标的HP在6000点以下时便会撤退
隐藏工厂对话条件	用葛兰坦克和盖佩轮坦克（舒华新力加）战斗

获得道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠保卫战士
冲刺	击坠保卫战士

进入此关前推荐对龙神丸的武器进行改造。

一开始的战斗难度不大，SR 条件要求玩家打出超过 6000 的高伤，目前我方队伍中威力最大的组合就是战神丸援护龙神丸，上一关如果有改造过龙神丸的话压力会更小。不过考虑到龙神丸的必杀登龙剑要 120 气力，而且战部渡有救世主这一随气力增加伤害的神技，所以前期尽量让他来积攒气力，这样配合粉碎猛击和汉森的分析，打过 6000 应该不是问题。

解决掉舒华新力加后，地图西边出现新的敌人，胜利条件变为击坠保卫战士。葛兰坦克拥有修理能力，可以回复战损，等敌人冲过来后逐一干掉即可。

此话过后，葛兰坦克 / 葛兰蒂丝正式加入。

第4话　流浪圣战士

胜利条件	1.全灭敌人→击坠毕亚雷斯
失败条件	1.陶德遭击坠→任意我方单位遭击坠
SR条件	3回合内全灭敌人
隐藏工厂对话条件	在陶德叛变前，用翔击坠一定数量的敌人且多于陶德的击坠数

获得道具

名称	方法
格斗上升	击坠毕亚雷斯

隐藏要素

让翔与陶德战斗 1 次，陶德 FLAG 点数 +1。
用翔劝说陶德（邻接时出现选项），陶德 FLAG 点数 +1。
用翔击坠陶德，达成解锁秘密关卡“名为意念的灵光”的条件 1。



一开始我方只有陶德，推荐用加速冲上去应战。击坠一架敌机后我方大部队就会赶到，同时翔也会参战。敌方杂兵命中低，但有潜力，推荐利用存档来闪避 MISS。3 回合全灭敌人还是很轻松的。

全灭初期敌人后敌方援军出现，同时陶德叛变到敌方，胜利条件改为将其击坠。作为敌方的陶德虽然十分灵活，但不怎么耐打，两三下就能送其归西。不过记得要满足隐藏要素的条件。

此话过后，丹拜因 / 翔正式加入。同时工厂开放战士奖章和 X 物质的购买。

第5话　海盗部队的G

胜利条件	1.全灭敌人→击坠卡多西（面具）
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
SR条件	3回合内击坠敌机4架以上
隐藏工厂对话条件	用阿依达击坠两架敌机

获得道具

名称	方法
弹药筒	击坠卡多西
双重感应器	击坠卡多西（面具）

隐藏要素

用贝尔利击坠面具，面具 FLAG 点数 +1。

用阿依达第一回合冲进敌阵的话能够消减敌人不少战力，这样最快只要第 2 回合玩家行动时就能达成 SR 条件。但她的闪避不够，有被打爆的危险。母舰可以开加速上来准备第 2 回合攻击。

达成 SR 条件后敌方面具带着援军赶到，我方初始三机会自动往西方的我方大部队靠拢，不用担心陷入重围。敌方援军中只有面具稍微棘手，不过毕竟他只有 11400 点 HP，配合支援攻击可以轻松搞定。注意击破面具后敌全军撤退，因此推荐最后击坠他。

此话过后，G-Self/ 贝尔利、G-Arcane 正装型 / 阿依达、梅格法纳 / 唐耶尔正式加入。如果有获得敌人身上的弹药筒，那么过关后就能解锁救援组件。

第6话　来自异世界之物

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.梅格法纳遭击坠
	2.无→安琪、薇薇安任一位遭击坠
SR条件	3回合内击坠DRAGON 加利恩级1只以上
隐藏工厂对话条件	用渡击坠1架敌机（在第7话后发生）

获得道具

名称	方法
防护力场	击坠？？？

DRAGON 加利恩级不会移动，因此我方需要全军压上，只是要注意对手可是有 7 格地图炮的，请事先作好范围标记。第 2 回合安琪、薇薇安会作为援军出现，失败条件会追加她俩中的任一位被击坠。

击坠任意一只加利恩级后，敌方会追加一台？？？机体，外加两只颜色不同的加利恩级。这两只加利恩级一样有地图炮，要小心。？？？机体（明明 CUT IN 已经暴露了真正面貌）会优先攻击范围内的安琪，让安琪事先开好专注就能多撑几回合，待大部队干掉残敌后合力围歼即可。

此话过后，Villkiss/ 安琪、Razor/ 薇薇安正式加入。

改造相关①　本作中任意机体改造5段只需要13万资金，可以说是相当便宜。因此当自己喜爱的机体以及强力机体入手后，请优先进行5段改造，以获得自订奖励。

第7话　那片天空的邂逅

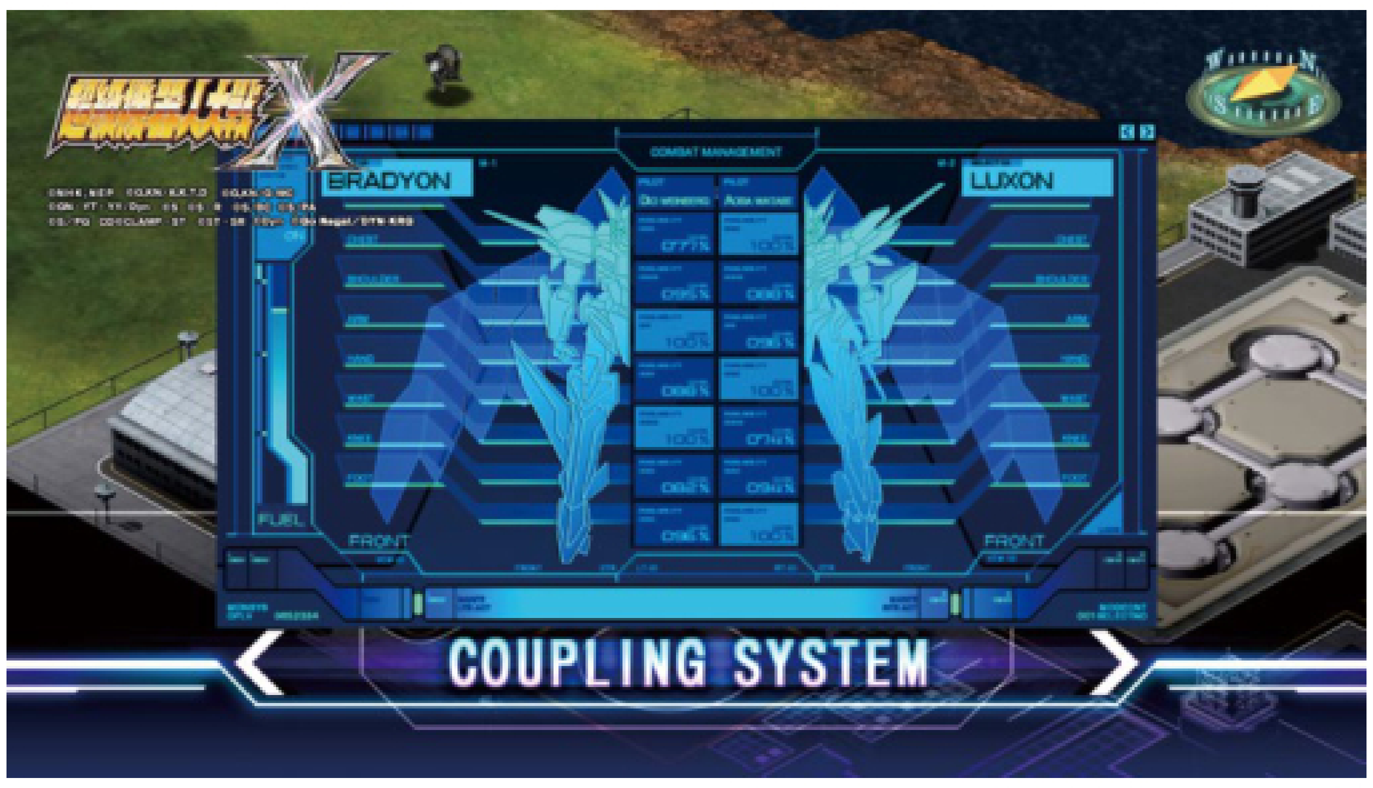
胜利条件	1.击坠NEBIROS
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→青叶、迪奥中的任一位遭击坠
SR条件	通过关卡前，任一我方驾驶员在1回合内击坠敌机3架以上。另外用地图兵器击坠敌机不列入计算
隐藏工厂对话条件	在第6话中用渡击坠1架敌机

获得道具

名称	方法
复合装甲	击坠NEBIROS

开始我方只有母舰和迪奥两台机体，第 3 回合后我方大部队赶来。由于 SR 条件只要在过关之前达成即可，一开始不必太拼。大部队出现后，失败条件改为我方战舰、青叶、迪奥中的任一位遭击坠，敌方在西边也会追加少量敌人。NEBIROS 会主动冲过来，摆好阵型等它上门即可。

此话过后，BRADYON/ 迪奥、LUXON/ 青叶、Cygnus/ 仓光正式加入。



第8话　异界的战争

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.迪奥遭击坠→青叶、迪奥中的任一位遭击坠
SR条件	5回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	6回合内击坠比森和雏

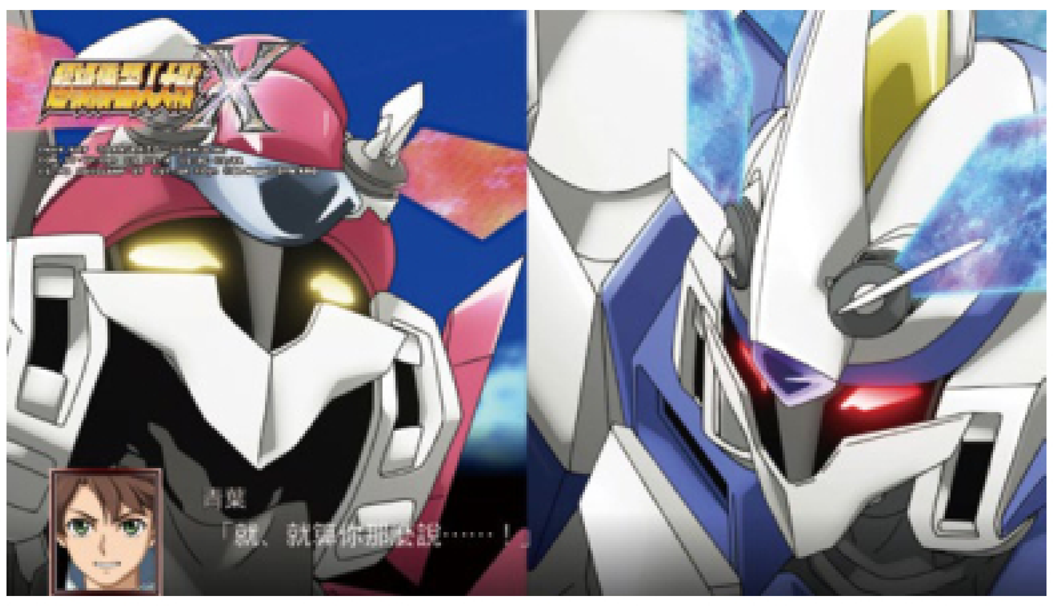
获得道具

名称	方法
A-适配器	击坠ALSIEL
水中模组	击坠FORTUNA
技术上升	击坠NEBIROS

隐藏要素

让青叶和雏战斗一次，之后用青叶击坠比森，比森 FLAG 点数 +1。

由于 SR 条件有限制，所以必须全力前进。第 2 回合开始时青叶出现，敌方也会追加两架 BOSS 机，失败条件追加青叶、迪奥任一位遭击坠。由于初始敌人位于水域，所以请派遣会飞行的队员前去应战，而不能飞行的队员请赶往西边的陆地，第 3 回合后会有第三方势力乱入，SR 条件同样包括它们。第三方势力只要派出龙神丸等少数战力就能解决，麻烦的地方还是上面的敌方 3 名 ACE，其中 ALSIEL 要到一定回合后或者玩家靠近时才会主动行动。幸好他们都是一万出头的 HP，配合援护还是能较为轻松地击破。



男主人公路线

第9话A　该踏上的路

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位被击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→贝尔利、西布克、赛西莉任一位遭击坠
SR条件	3回合内击坠5个敌人
隐藏工厂对话条件	4回合内击坠狄恩贝尔

获得道具

名称	方法
补修套件	击坠FORTUNA
命中上升	击坠面具
双重感应器	击坠狄恩贝尔

隐藏要素

用贝尔利击坠面具，面具 FLAG 点数 +1。



独自出走的伊欧利先是听《G 复国》主人公装 X，然后又看到《F91》男女主人公放电，真心悲催，不过短发开 MS 的赛西莉还真是好久不见了。初始敌人就是上一话最后出现的第三方势力，除了血较多外没什么用。第 2 回合开始后敌方术士从东北角登场，要注意他的地图炮，好在等他赶过来已经是 3 回合后的事了。由于术士没有可 P 武器，完全可以等其靠近后一回合搞定。

消灭狄恩贝尔后发生剧情，捷尔嘉德学会新招：闪光壹式：电光切祸。之后南方出现大批敌人，不过敌军中只有两名 BOSS 稍微棘手，还是布好阵后等他们上来送死为佳。

此话过后，高达 F91/ 西布克、比基纳 · 基娜 / 塞西莉正式加入。之后可以为自己的队伍起名字，默认名字是 X-cross。

改造相关②　从5段改造的机体改到10段需要追加34万元，而武器改造5段需要12万元，改造10段需要46万5000元。因此前期有钱时尽量平均分摊，这样会比集中在一两台机体上划算得多。

女主人公路线

第9话B 黑暗中的火光

胜利条件	1.全灭敌人→击坠狄恩贝尔→全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭到击坠→我方战舰被击坠
	2.贝尔利、西布克、赛西莉任一位遭击坠
SR条件	4回合以内击坠5架敌机→4回合内击坠5架敌机。此外若在之前击坠狄恩贝尔无效，若第5台击坠狄恩贝尔时才有效
隐藏工厂对话条件	4回合内击坠狄恩贝尔

获得道具

名称	方法
补修套件	击坠FORTUNA
命中上升	击坠面具
双重感应器	击坠狄恩布尔

隐藏要素

用贝尔利击坠面具，面具 FLAG 点数 +1。



敌方初期有 8 台敌机，消灭一定数量的敌人或第 2 回合开始时 BOSS 机狄恩贝尔出现，胜利条件发生改变，要达成 SR 条件的话建议在战前适当改造一下主人公的机体，关卡开始快速接近敌方阵型，依靠反击来尽快削减敌机 HP，无视狄恩贝尔击破 5 架敌机即可达成 SR 条件。

消灭狄恩贝尔后发生剧情，捷尔嘉德学会新招：闪光壹式：电光切祸。之后西方和南方出现大批敌人，总共 14 台机体，同时我方战舰及主力部队也会登场增援，之后慢慢清理敌军即可。

此话过后，高达 F91/ 西布克、比基纳 · 基娜 / 塞西莉正式加入。之后可以为自己的队伍起名字，默认名字是 X-cross。

共通路线

第10话 因缘螺旋

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.西蒙遭击坠
	2.无→我方战舰遭击坠
	3.无→敌方单位入侵村庄
SR条件	通过关卡之前，不要让敌方单位跨越防线东方（村庄）入村庄
隐藏工厂对话条件	用主人公和翔分别与陶德战斗

获得道具

名称	方法
鼹鼠猪肉排	击坠梅兹
增装燃料槽	击坠盐基多多

隐藏要素

用翔击坠陶德，陶德 FLAG 点数 +1。

一开始我方只有西蒙一人，不过敌方也不咋的，西蒙冲上去一个人就能搞定它们。注意 SR 条件是隐藏的，当把初期敌人全灭后敌大量援军出现，此时 SR 条件才会出现。敌增援后的下一回合，我方大部队赶到，失败条件追加我方战舰遭击坠和敌方单位入侵村庄。敌方援军中，是以靠南的陶德和靠北的维拉尔为主。北边用发动潜力的西蒙就能抵挡一阵子，南边则需要用翔去击坠陶德，因为这关系到隐藏要素。每回合都要确认最靠近村庄的敌人的移动范围，同时我方队员尽量站在敌人的进军路线上，这样就能大大缓解敌人的行军速度。

此话过后，红莲螺严 / 西蒙正式加入。

第11话 命运二人

胜利条件	1.击坠盐基多多→击坠保卫战士
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙、渡任一人遭击坠
SR条件	3回合内先击坠其他敌人，最后再击坠盐基多多
隐藏工厂对话条件	使用联结升腾突击（青叶与迪奥的合体技）

获得道具

名称	入手条件
陆地模组	击坠盐基多多
射击上升	击坠保卫战士

一开始是维拉尔的兽人大军，由于尽是些命中着急的家伙，问题不大。击坠盐基多多后发生剧情，维拉尔成为西蒙的副驾驶，红莲螺严追加武器双重回力镖螺旋，龙神丸追加武器龙雷拳。敌方援军会从东北方出现，不过也是一群命中着急的家伙。古路治 · 汤姆驾驶的保卫战士尽管 HP 上了两万，但只有一招 2 ～ 5 射程的可 P 武器，贴身近战他就瞎了。



改造相关③ 玩家可以根据自己要走的路线来选择前期重点改造的对象，例如走左边的分支就优先改造龙神丸、红莲螺严、Villkiss，走右边的分支就优先改造G-Self、LUXON、BRADYON。因为主人公和正树是跟着玩家的选择行动的，投资他俩不会吃亏。

第12话　灵光战士，翔空

胜利条件	1.击坠毕亚雷斯
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.翔遭击坠→翔、玛蓓儿遭击坠
SR条件	通过关卡前，任一我方驾驶员的ExC达到5以上
隐藏工厂对话条件	用西蒙与陶德战斗

获得道具

名称	方法
狙击套件	击坠毕亚雷斯
冲刺	击坠毕亚雷斯

隐藏要素

用翔与陶德战斗，陶德 FLAG 点数 +1。
用玛贝尔与陶德战斗，陶德 FLAG 点数 +1。
用翔击坠陶德，可达成解锁秘密关卡“名为意念的灵光”的条件 2。

此话开始前建议对丹拜因进行改造，原因见后。

难得的敌方没有援军的关卡，强敌只有陶德一人。记得要用翔将陶德击坠，这关系到隐藏要素。SR 条件十分简单，让任意驾驶员多击坠几架敌机就可以了。一定回合后或陶德的 HP 降到一定程度时会发生剧情，之后玛蓓儿出现，翔换乘比尔拜因。用翔单挑陶德并不稳，撤回来和大部队一起合击比较好。

此话过后，翔将换乘比尔拜因，新加入的玛蓓儿改乘丹拜因。比尔拜因的改造情况继承自丹拜因，这就是此前建议改造它的原因。

如果到目前为止陶德 FLAG 点数之和大于等于 4，且达成秘密关卡的两个条件，那么此话过后能进入秘密关卡“名为意念的灵光”。

秘密关卡　名为意念的灵光

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.翔、玛蓓儿任一位遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

击坠一定数量的敌人或一定回合后发生剧情，翔的气力全满，之后我方大部队赶来。消灭初期配置的全部敌人后过关。

此话过后可以选择是否更换比尔拜因的涂装，如果选择夜间迷彩的话比尔拜因的颜色会发生变化。

第13话　娜狄亚的出走

胜利条件	1.全灭敌人→击坠空中战舰
	2.无→到达第7回合
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→葛兰蒂丝遭击坠
SR条件	6回合内全灭敌人，并击坠空中战舰
隐藏工厂对话条件	两回合内击坠全部的加拉巴3号

获得道具

名称	方法
命中上升	加拉巴3号
弹药筒	加拉巴3号

开始时我方只有主人公机和葛兰坦克，敌方都是较弱的机体，由于葛兰坦克较弱，派主人公机半途拦截为妙。第 3 回合开始时敌我双方增援出现，由于 SR 条件的限制，我方肯定要大举压上。敌方的空中战舰射程远，有地图兵器，不过没有可 P 武器。一开始不用管它，等第 5 回合新鹦鹉螺号出现后，它会无视射程内的其他我方成员而主动靠拢新鹦鹉螺号，可以充分利用其没有可 P 武器的弱点。注意空中战舰有 28500 点 HP，潜力发动后十分之硬。

此话过后新鹦鹉螺号 / 尼莫船长正式加入。之后进入分支选择，主人公可以选择加入多恶达讨伐小组或玛娜之国调查小组行动。

多恶达路线的成员为《圣战士丹拜因》、《魔神英雄传》、《天使与龙的轮舞》、《天元突破》、《海底两万里》。

玛娜之国路线的成员为所有的《高达》作品和《BUDDY COMPLEX》。



多恶达路线

第14话A　再见亚捷那尔

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
	2.安琪遭击坠→安琪、萨利亚任一位遭击坠
SR条件	5回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	用安琪和渡分别与？？？战斗

获得道具

名称	方法
水中模组	击坠巨角DRAGON
防御上升	击坠巨角DRAGON
推进器	击坠？？？

此话的地形是在海中的小岛上，不会飞的机体请事先装好对应零件。由于战力有所损失，这一话难度要比之前几话略高。敌方的龙命中不低，闪避低的机体就不要冲得太前。击破一定数量的敌人或第 3 回合开始是敌我双方出现增援，新出现的敌人虽然只有 3 机，但？？？的命中和闪避都不低，只是 HP 略薄。幸好她会主动攻击安琪，可以布好阵后等她冲过来。敌方有不少单位能用地图炮，要小心。我方 5 个援军就专心对付新出现的敌人就好。



此话过后 Arquebus 萨莉亚特装型 / 萨利亚、Glaive 希尔妲特装型 / 希尔妲、Glaive 罗莎莉特装型 / 罗莎莉、Hauser 艾尔莎特型 / 艾尔莎特、Hauser 克莉丝特型 / 克莉丝特正式加入。

技能推荐① 先制攻击：可以说是本作最实用的技能之一。这个技能虽然要400点，但绝对物超所值。相比之下，虽然冲刺是永久增加1格移动力，但它需要1500点，快够买4个先制攻击了。给主力都学会先制攻击，能让那些限定回合数的SR条件变得更加简单。

第15话A 勇者特急，到站

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
	2.无→舞人遭击坠
SR条件	3回合内击坠敌机5架以上
隐藏工厂对话条件	主人公击坠两架敌机

获得道具

名称	方法
飞行模组	击坠飞龙
格斗上升	击坠仁王
金块30000	击坠史诺比
闪避上升	击坠史诺比

一开始我方只有 3 名队员，SR 条件要靠他们来达成。由于这 3 位都有潜力，存活不是问题，主要是要击坠 5 架敌机。在我方回合中专注削血，然后利用敌方回合的反击来干掉敌人，注意不要站在只能挨打不能还手的位置。其中急救列车机器人有援护防御，建议以它为中心布防。

达成 SR 条件或第 4 回合开始时敌我双方增援抵达，新出现的驾驶王乔虽然厉害，但射程极为有限，注意他会主动攻击特急勇者。优先干掉他之后再来慢慢对付剩下的两个 BOSS 就好。

此话过后特急勇者 / 舞人、战斗猛兽机器人、急救列车机器人正式加入。

第16话A 照耀黑暗的太阳

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
	2.无→黑暗勇者遭击坠
SR条件	4回合内用额外行动的“粉碎猛击”来击坠黑暗凯因。另外使用支援攻击来击坠则无效。
隐藏工厂对话条件	用舞人、战斗猛兽机器人、急救列车机器人分别与黑暗勇者战斗

获得道具

名称	方法
双重感应器	击坠黑暗勇者
技术上升	击坠终极音速号8823（沃尔夫刚果）

粉碎猛击需要 3 点 ExC，让我方战力最强的角色多击坠敌机来积攒。4 回合全灭敌人有难度，不过只是击坠黑暗凯因的话不难。达成 SR 条件后敌方援军出现，黑暗凯因和万丈作为我方援军登场。剩下的敌人都没有什么难度。万丈不仅攻高血厚，而且拥有削减敌方装甲的神技，可以说是前期最值得信赖的同伴之一。

此话过后黑暗勇者 / 黑暗勇者、泰坦 3/ 万丈正式加入。

此话过后分支剧情结束，另一条路线的同伴与我方会合。同时可以使用副指令了，记得每话结束后都要用。



玛娜之国路线

第14话B 确认目标

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭到击坠→我方战舰击坠
	2.无→青叶、迪奥、贝尔利任一位被击坠
	3.无→希洛被击坠
SR条件	6回合内过关
隐藏工厂对话条件	用杰克斯与阿尔弗里德战斗

获得道具

名称	方法
金块 30000	击坠GWARDIA
推进器	击坠阿尔弗里德
闪避上升	击坠GWARDIA

敌方初期兵力为 8 台机体，而我方只有杰克斯和诺茵两人，不要太过于冒进，第 3 回合我方战舰在西南位置增援，之后可以派遣本队出击，同时失败条件也会改变。将玛格丽塔的 HP 削减到一定程度以下后，BOSS 阿尔弗里德会带领大批敌方援军出现，我方希洛也会驾驶飞翼高达零式增援，SR 条件需要在 6 回合内消灭包括增援的阿尔弗里德在内的全部援军，因为他们登场的时间点基本都已经到第 4 回合了，所以留给玩家的时间并不太多，阿尔弗里德本身实力较强，和其战斗时不要吝惜使用精神。



此话过后，托尔吉斯III / 杰克斯、陶拉斯 / 诺茵、飞翼高达零式 / 希洛正式加入。

第15话B 单翼的两人

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.青叶被击坠
SR条件	在3回合内于同一回合中击坠NEBIROS和FORTUNA
隐藏工厂对话条件	用希洛与比森战斗

获得道具

名称	方法
水中模组	击坠NEBIROS
飞行模组	击坠阿尔弗里德
闪避上升	击坠NEBIROS
防御上升	击坠FORTUNA



技能推荐② 王牌尊严：效果是让王牌驾驶员和伟大王牌所需的击坠数-10。一周目作用十分明显，特别是对一些ACE奖励十分突出的驾驶员来说。二周目开始就不用学了。此技能不必提前学，等数字接近之后再学也不迟。

隐藏要素
让青叶和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。
让迪奥和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。
让希洛和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。

敌军初期兵力为 13 架机体，击坠超过 7 架以上的敌机或将两架 BOSS 机的 HP 降至一定程度后，阿尔弗里德会带领援军在地图中央出现出现，驾着神龙高达的张五飞也在其中，优先完成 SR 条件的击破要求，之后再安心继续对付阿尔弗里德和张五飞即可。击坠张五飞后，他会当场加入，还会诱出阿尔弗里德。

此话过后，神龙高达 / 张五飞正式加入。

第16话B　战场重逢

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方机体被击坠→我方战舰被击坠
	2.Pyrethroid入侵市内
	3.杰特、贝尔利任一位遭击坠→贝尔利遭击坠
SR条件	3回合内击坠全部Pyrethroid
隐藏工厂对话条件	用贝尔利和普露战斗

获得道具

名称	方法
双重感应器	击坠GWARDIA S
技术上升	击坠丘贝雷Mk- Ⅱ

初期我方只有地狱死神高达、沙漠高达改和重武装高达改，敌方则是 6 架敌机 +9 个 Pyrethroid 的配置，击坠 2 架 Pyrethroid 后 Z 高达、高达 Mk- Ⅱ、百式、Re-GZ 作为我方增援出现，两队成员相互配合，在 3 回合内击坠全部 Pyrethroid 达成 SR 条件并不会太困难。击破全部 Pyrethroid 后我方战舰 + 本队出现，同时敌方也有一波援军出现，其中有 7 个新的 Pyrethroid+ 普露驾驶的丘贝雷 Mk- Ⅱ。我方本队增援后迅速靠近敌方援军，击破普露后发生剧情，普露加入成为同伴。

此话过后 Z 高达 / 杰特、百式 / 比查、高达 Mk- Ⅱ / 艾儿、Re-GZ/ 露、丘贝雷 Mk- Ⅱ / 普露、地狱死神高达 / 迪欧、重武装高达改 / 特洛瓦、沙漠高达改 / 卡特尔正式加入。



此话过后分支剧情结束，另一条路线的同伴与我方会合。

共通路线

第17话　沉眠的魔王

胜利条件	1.击坠骷髅蝙蝠，或是使其撤退。骷髅蝙蝠在遭受1以上的损伤时便会撤退→全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.战舰以外的我方单位全灭
SR条件	在骷髅蝙蝠HP 100%的状态下，只战斗一次便击坠骷髅蝙蝠
隐藏工厂对话条件	在骷髅蝙蝠撤退前，用《高达W》的迪欧击坠1架敌机

获得道具

名称	方法
射击上升	击坠莫德雷德
尤克特拉希尔驱动	击坠桑德兰·齐格
防御上升	击坠烧麦号

此话虽然我方战舰不能行动，但敌人距离战舰较远，不用担心。SR 条件的最大难关就是如何在一次战斗中击坠 17500 点 HP 的骷髅蝙蝠。如果不算改造的话，目前我方攻击力最高的一招是泰坦 3 的日轮攻击，因此用日轮攻击配合主人公机的支援攻击是最优解，前面的战斗中可以有意识地为这两人多积攒 ExC。这里推荐玩家购买工厂里的勇气圣剑，其效果是附加勇气精神但每场战斗只能用 1 次。有了这个零件，今后很长一段时间内遇到类似的 SR 条件都不是问题了。5 段改造后的泰坦 3 配合勇气，单是自己就能轻易打出 3 万以上的伤害，差不多能秒两个骷髅蝙蝠了。

达成 SR 条件后，敌方烧麦号率领的援军在西北方出现。此后经过一定回合，或者击坠一定数量的敌机后，卡莲和朱雀作为我方援军在东北方出现，与之一其出现的还有两架敌方 BOSS 机。单靠卡莲和朱雀打起来比较麻烦，还是赶紧会合为妙。这两架 BOSS 机血少皮薄，在如狼似虎的超级系面前不算难打。

此话过后，红莲圣天八极式 / 卡莲、兰斯洛特 · 亚彼恩 / 朱雀正式加入。

第18话　觉醒的决心

胜利条件	1.击坠桑德兰·齐格跟莫德雷德→击坠骷髅蝙蝠
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.战舰以外的我方单位全灭→鲁路修遭击坠
SR条件	4回合内，以同一名驾驶员击坠桑德兰·齐格跟莫德雷德。不需要在同一回合内击坠两人
隐藏工厂对话条件	用《反叛的鲁路修》的4名援军分别与骷髅蝙蝠战斗

获得道具

名称	方法
命中上升	击坠桑德兰·齐格
1比1恰姆人偶	击坠莫德雷德
完美还击	击坠骷髅蝙蝠



SR 条件由于不限定在一回合内，因此比较宽松。两个目标身上都有好东西，它们的 HP 都不多，经不起超级系们的摧残，只是记得要让同一人击坠。将初

技能推荐③ 斗争心：效果为出击时的气力上升。本作的斗争心最高为3级，效果为出击时气力+10，可以和其他辅助叠加。300点换来气力永久+10的效果，也是相当不错了。

始敌人全灭或是第 5 回合开始时敌我双方出现增援，不过我方援军明显更加强大，歼灭剩下的敌人没有难度。

此话过后，海市蜃楼 / 鲁路修、兰斯洛特 · 开拓者 /C.C.、莫德雷德 / 亚妮、桑德兰 · 齐格 / 杰瑞米亚正式加入。

第19话　诀别

胜利条件	1.全灭敌人→到达第4回合→在第7回合结束前让Cygnus和新鹦鹉螺号移动到地图边缘
失败条件	1.Cygnus遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→安琪遭击坠
	3.无→到达第8回合
SR条件	第3回合我方行动阶段内全灭敌人
隐藏工厂对话条件	全灭敌人后过关

获得道具

名称	方法
蓝色圣石	击坠空中战舰（东南）
亚特兰提斯遗产	击坠空中战舰（南）

相对简单的一话。初期敌人要在 3 回合我方行动阶段内全灭，由于没有 BOSS 机，达成这一条件没有难度。达成 SR 条件后，仍需等到第 4 回合才有剧情，之后敌方增援从东南和南方出现，胜利条件变为限时让战舰逃脱。虽然看起来像是苦战，但实际上全灭这伙敌人也没有难度，尤其是两艘空中战舰身上都有不错的零件，不要放过。就算全灭敌人，仍需将战舰移动至指定位置才算过关，这点需要注意。

此话过后，Arquebus 凡妮莎特装型 / 塔斯克正式加入。



第20话　宇宙与大地

胜利条件	1.击坠马克刀（面具）→全灭敌人→将沙萨比的HP降至10000以下
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.贝尔利、杰特任一位遭击坠→面具、卡尔贝斯任一位遭击坠
SR条件	在3回合内的同一回合中，以同一驾驶员击坠马克刀（面具）和马克刀（芭拉拉）。注意需要先击坠芭拉拉，再击坠面具。
隐藏工厂对话条件	击坠夏亚

获得道具

名称	方法
龙元素结晶	击坠马克刀（面具）
命中上升	击坠马克刀（芭拉拉）
喷射模组	击坠莫兰（林格）
SP回复	击坠沙萨比

隐藏要素

击坠夏亚，达成解锁秘密关卡“红色彗星的坚持”的条件 1。
贝尔利和面具战斗 1 次，面具 FLAG 点数 +1。
贝尔利和面具战斗 2 次，面具 FLAG 点数再 +1。

SR 条件必须用到多重行动才能完成，因此最迟第 3 回合必须有一名队员的 ExC 达到 3。如果让主攻手装上在前一话获得的蓝色圣石（使用后 ExC+2，仅限一次）就简单多了。不过注意要留有余地。击坠面具后，此前敌方增援的杰钢会全部撤退，如果想多赚点钱的话可以将其全灭后再干掉面具。

击坠后面具发生剧情，敌方增援从东方出现，面具和卡尔贝斯临时加入我方。消灭一定数量的敌人后，夏亚会作为敌方增援从东北方出现。他可以说是目前最强的敌人，而且他身上有 SP 回复这个贵重的技能，由于其 HP 降至 10000 以下后就会过关，因此要计算一下攻击力。请务必不要放跑他！

此话过后，杰钢 / 卡尔贝斯正式加入。之后进入分支选择，主人公可以选择加入地面部队或宇宙部队行动。

地面路线的成员为《海底两万里》、《圣战士》、《魔神英雄传》、《勇者特急队》、《反叛的鲁路修》、《天使与龙的轮舞》、《天元突破》。

宇宙路线的成员为所有的《高达》作品和《BUDDY COMPLEX》。

地面路线

第21话A　灼热激战

胜利条件	1.全灭敌人→击坠王者海克力士
失败条件	1.任一我方单位遭击坠
	2.安琪、薇薇安任一位遭击坠
SR条件	通过关卡前，任一我方单位的ExC达到最大值10
隐藏工厂对话条件	用安琪和莎也佳分别与布洛肯战斗

获得道具

名称	方法
ExC奖励	击坠王者海克力士
防御上升	击坠史诺比
闪避上升	击坠史诺比

一开始我方只有甲儿等 3 名队员，SR 条件只要让甲儿冲在最前面就行了，杂兵机构不成威胁。很快我方大部队和敌增援赶到，敌方有 3 架 BOSS 机，不过没有什么阴招，慢慢围歼就可以了。注意击坠王者海克力士就过关了，所以要将他留到最后。

此话过后，无敌铁金刚 Z/ 甲儿、维纳斯 A/ 莎也佳、阿强一号 / 阿强正式加入。

第22话A　极寒死战

胜利条件	1.全灭敌人→击坠王者海克力士和基钢→击坠合体达
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→新鹦鹉螺号遭击坠
	2.渡遭击坠
SR条件	3回合内击坠敌人8架以上
隐藏工厂对话条件	用莎拉曼蒂妮对安琪使用支援攻击

机体/驾驶员推荐①　新手向推荐：泰坦3/万丈、丹拜因/翔、Hi-ν高达、夜莺、G-Self/贝尔利、龙王丸/渡、Villkiss/安琪、Arquebus 凡妮莎特装型/塔斯克、铁金刚凯撒/甲儿、铁金刚皇帝G/铁也、红莲螺严/西蒙、赛巴斯塔/正树以及主人公。

获得道具	
名称	方法
磁性覆膜	击坠基钢
技术上升	击坠王者海克力士
高性能雷达	击坠合体达
攻击手	击坠合体达

一开始我方只有安琪和渡两人，第2回合时莎拉曼蒂妮会加入，SR条件就要靠这三人来完成，不过总的来说如果事先有将这两位五段改造的话问题不大。达成SR条件后敌我双方增援到来，此战对手主要是王者海克力士、基钢、合体达这3架BOSS机。其中合体达的HP多达31000点，底力发动后更是巨硬无比。好在这3个BOSS都没什么阴招，分析加四围合力干掉。

此话过后，焰龙号/莎拉曼蒂妮正式加入，龙神丸/渡暂时离队。

此话过后分支剧情结束，另一条路线的同伴与我方会合。

宇宙路线

第21话B 未知宇宙

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.贝尔利、克里姆、米克任一位被击坠
SR条件	过关前任一我方角色达到ExC最大值10
隐藏工厂对话条件	用贝尔利击坠两架敌机

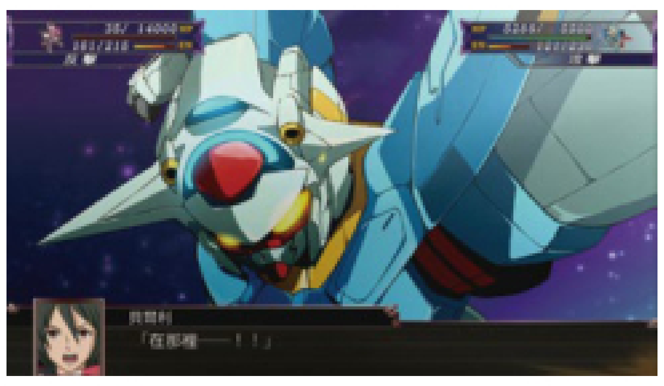
获得道具	
名称	方法
磁性覆膜	击坠洛克帕
防御上升	过关后自动获得
技术上升	过关后自动获得

隐藏要素

用克里姆击破两架敌机，过关后入手邱尼专用雅克特·多加。
用米克击破两架敌机，过关后入手葵斯专用雅克特·多加。

首先需要让克里姆和米克各击坠2架敌机，以达成获得隐藏机体的条件，另外为了达成SR条件，从关卡开始时就要优先确定一名队员让其尽可能多击破敌人达到ExC 10。第3回合BOSS洛克帕会带领一波敌方援军在东南位置出现，之后发生剧情，G-Self更换宇宙战用背包。全灭敌军后过关。

此话过后，G-Self正式增加宇宙战用背包的换装。



第22话B 雷哈顿的血脉

胜利条件	1.击坠盖特拉修
	2.无→击坠沙萨比
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.贝尔利被击坠
	3.无→阿姆罗或托比亚被击坠
SR条件	3回合内击坠12架以上敌机，之后再击坠盖特拉修
隐藏工厂对话条件	用贝尔利和夏亚战斗

获得道具	
名称	方法
高性能雷达	击坠夏亚
闪避上升	过关后自动获得
攻击手	过关后自动获得
ExC奖励	过关后自动获得

隐藏要素

由阿姆罗击坠夏亚，达成解锁秘密关卡“红色彗星的坚持”的条件2。

要达成SR条件时间略紧，一开场后我军就需要全军压上向敌方进攻，注意盖特拉修有防护罩技能，需要活用额外技能中的直截攻击来加强对其的输出。击破第一批敌军后夏亚带领8台敌机作为敌方援军在地图东北侧出现。同时阿姆罗、托比亚和拉拉雅会作为我方增援在中央出现。夏亚拥有二次行动的特殊能力，且命中闪避很高，被其盯上的我方机体建议直接防御即可。为了达成后面隐藏要素的条件，这里推荐让阿姆罗击坠夏亚。

共通路线

第23话 龙王咆哮

胜利条件	1.击坠保卫战士、骷髅蝙蝠、王者海克力士、基钢、飞行要塞格鲁其中的3架→击坠合体达
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.无→渡、幻龙斋任一位遭击坠
SR条件	在4回合内的同一回合内击坠3架目标，达成胜利条件
隐藏工厂对话条件	用武一郎击坠1架BOSS机（飞行要塞格鲁除外）

获得道具	
名称	方法
复合装甲	击坠骷髅蝙蝠
鼹鼠猪肉排	击坠王者海克力士
干扰装置	击坠基钢
射击上升	击坠保卫战士
A-适配器	击坠合体达
金块30000	击坠合体达
战术待命	击坠合体达
龙神头饰	过关后获得

机体/驾驶员推荐② 这里是部分机体/驾驶员的推荐理由。泰坦3/万丈：加入早，“日轮攻击”威力极大不说，还能减装甲，在前中期配合勇气圣剑，是我方过关斩将拿SR的不二之选。

创界山 BOSS 集结的一关。虽然 5 个 BOSS 同时出动看着挺吓人，但实际上这一关难度不算大。飞行要塞格鲁是最靠近玩家的，可以优先考虑击坠。SR 条件要求在同一回合内干掉 3 架目标，保险起见在第 4 回合完成最佳，之前的回合可以尽量削血。达成 SR 条件后合体达带着一大堆杂兵再次出现，不过他的实力和上一话相比没有什么长进，而我方多了能变身的龙王丸和幻神丸，因此不难对付。由于本关的 BOSS 身上好东西不少，因此一个都不要放过。

此话过后，龙神丸追加变身为龙王丸的能力，幻神丸 / 幻龙斋正式加入。

第24话　伟大的勇者

胜利条件	（前半）1.全灭敌人→击坠鬼火V9（后半）1.全灭敌人	
失败条件	（前半）1.任一我方单位遭击坠（后半）1.甲儿遭击坠	
	（后半）2.甲儿、铁也、伊欧利任一位遭击坠	
SR条件	（前半）无SR点数（后半）6回合内过关	
隐藏工厂对话条件	在前半段中以全灭初始敌人的方式迫使鬼火V9出现，再将其击坠	

获得道具

名称	方法
陆地模组	击坠勇者喀尔达普拉
格斗上升	击坠勇者喀尔达普拉

隐藏要素

让甲儿和铁也与勇者喀尔达普拉战斗，并由两人其中的一位击坠勇者喀尔达普拉，达成解锁秘密关卡“最凶恶 VS 最强大”的条件 1。

进入本关前建议对无敌铁金刚 Z 进行一定程度的改造，还要装上回复 EN 等的芯片。

本关分前后两段。前半段没有 SR 条件，我方有 3 名队员，敌人非常弱，甲儿一人就能包办。不过途中鬼火 V9 乱入，它会无限复活，打死之后除了经验也就 5000 元钱，因此不如把精力放在全灭其他敌人身上。第 5 回合或打死鬼火 V9 后发生剧情，前半关卡结束。



后半段一开始我方只有甲儿一人，敌方有 4 架 BOSS 机和一大堆杂兵，不过在甲儿的高潜力面前威胁不大。我方援军要到第 4 回合或击破敌方任一架 BOSS 机后才会出现，考虑到 SR 条件肯定是尽快击破 BOSS 机为妙。建议把甲儿的大招都留给同一个 BOSS，这样快的话第 3 回合我方全员 120 气力的援军就能赶来砍瓜切菜。作为敌方增援出现的勇者喀尔达普拉只有 29000 点 HP，难度不大。

此话过后，金刚大魔神 / 铁也正式加入。

男主人公路线

第25话A　魔从教团

胜利条件	1.全灭敌人	
失败条件	1.伊欧利遭击坠	
	2.无→梅格法纳遭击坠	
SR条件	通过关卡前，在任一回合内伊欧利击坠敌机3架	
隐藏工厂对话条件	无	

获得道具

名称	方法
飞行模组	击坠安玛莉

一定回合后我方大部队赶来，此时敌人的目标会分散，因此尽量在第 2 回合就达成目标。开始之后使用专注然后冲上去，之后到第 2 回合敌方行动前不要击坠任何敌机，那么第 2 回合敌方行动中利用反击击坠 3 架敌机就不是问题了。

达成 SR 条件后由于敌方没有增援，过关是很简单的事情。另外如果利用特典提前获得赛巴斯塔的话，本关赛巴斯塔会追加新武器，整体性能也会得到强化。



第26话A　希望之翼

胜利条件	1.击坠沃斯·狄恩贝尔	
失败条件	1.我方战舰遭击坠	
	2.无→伊欧利遭击坠	
SR条件	3回合内击坠狄恩贝尔4架	
隐藏工厂对话条件	用主人公的飞翔壹式：比翼天翔击坠沃斯·狄恩贝尔	

获得道具

名称	方法
恩殆的坠饰	击坠沃斯·狄恩贝尔
防御上升	击坠沃斯·狄恩贝尔

SR 条件要求很严苛，4 个目标位置比较松散，好在它们会主动向我们靠拢，因此我方进军时注意位置不要太散，尽量让敌人靠拢。同时要注意我方尽量不要站在狄恩贝尔的射程内，因为狄恩贝尔没有可 P 武器，所以射程内无目标的话它们就会主动向我方靠拢。好在狄恩贝尔的 HP 不高，在第 3 回合一口气干掉 4 台也不是问题。

达成 SR 条件后男主人公会作为援军出现，并追加新的招式。之后我方合力干掉 BOSS 不在话下，只是要小心 BOSS 有地图炮和减少 SP 的武器。

此话过后，捷尔嘉德得到全面强化（HP+100，装甲值 +50，运动性 +5，移动力 +1，所有武器名称变更且威力 +200），并追加武器“飞翔壹式：比翼天翔”。



机体/驾驶员推荐③　丹拜因/翔：早期改造丹拜因能实现变相的1拖3，而且翔改乘比尔拜因后相当有战斗力，剩下的机体还能给玛葆儿和陶德开。

女主人公路线

第25话B　奉恩殆之名

胜利条件	敌方全灭
失败条件	1.安玛莉被击坠
	2.Cygnus被击坠
SR条件	过关前在任意同一回合内让安玛莉击坠3台敌机
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
飞行模组	击坠伊欧利

敌方初期配置为包括敌对主人公在内的 3 台狄恩贝尔 +12 台符文 · 戈雷姆，之前女主人公的机体有充分改造过的话，直接让其突入敌阵依靠反击削减敌方 HP 即可，难度不大。第 2 回合我方战舰 + 本队增援赶到，慢慢清理剩下敌人即可。另外如果利用特典提前获得赛巴斯塔的话，本关赛巴斯塔会追加新武器，整体性能也会得到强化。

第26话B　名为自由的翅膀

胜利条件	1.击坠狄恩贝尔（安玛莉）
	2.击坠沃斯·狄恩贝尔
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.安玛莉被击坠
SR条件	3回合以内击破全部狄恩贝尔，最后再击坠安玛莉
隐藏工厂对话条件	用主人公的飞翔壹式：比翼天翔击坠沃斯·狄恩贝尔



获得道具

名称	方法
恩殆的坠饰	击坠赛立克
防御上升	过关后

关卡要点：敌方初期配置为 15 台符文 · 戈雷姆和 5 台狄恩贝尔，要达成 SR 条件有一定难度，因为 1 回合时间基本要用来赶路，要在剩下 2 回合内干掉 5 架 HP 16400 点（安玛莉机为 18400 点 HP）的狄恩贝尔，对我方的伤害输出有一定的要求，必须活用精神和支援攻击才能达成。由于在此之前无法使用女主人公，因此如果一直以女主人公作为主力的玩家请适当改造强化一下其他机体和角色。

击坠安玛莉后 BOSS 赛立克驾驶的沃斯 · 狄恩贝尔出现，之后发生剧情，安玛莉换乘主人公机捷尔嘉德归队，同时捷尔嘉德机体性能得到提升并追加新武器。全员集中火力消灭赛立克后过关。

此话过后，捷尔嘉德得到全面强化（HP+100，装甲值 +50，运动性 +5，移动力 +1，所有武器名称变更且威力 +200），并追加武器“飞翔壹式：比翼天翔”。

共通路线

第27话　命中注定的对手

胜利条件	1.击坠飞龙→全灭敌人
失败条件	1.舞人遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→舞人遭击坠
SR条件	6回合内我方行动阶段内通过关卡
隐藏工厂对话条件	2回合内用舞人击坠乔

获得道具

名称	方法
推进器	击坠马克刀（面具）
喷射模组	击坠马克刀（芭拉拉）
闪避上升	击坠马克刀（马妮）
超电导马达	击坠飞龙
防护力场	击坠终极音速号8823（沃尔夫刚果）

隐藏要素

让拉拉雅与洛克帕战斗 1 次，让林格与洛克帕战斗 1 次，再用拉拉雅或林格击坠洛克帕。达成以上条件后，洛克帕将在后期加入。

用贝尔利击坠面具，面具 FLAG 点数 +1。

用贝尔利或拉拉雅击坠马妮，面具 FLAG 点数 +1。

这一话的隐藏要素较多，而且有不少相关驾驶员并非剧情出战角色，要小心。

一开始是舞人单挑乔，这一战没有难度，但由于 SR 条件的关系，必须速战速决。推荐开铁壁后用最强技进攻，这样能在第 2 回合我方行动阶段结束战斗，从而为大部队赢得时间。

大部队登场后的战斗依然难度不高，注意拉拉雅和林格的推进速度。一定回合后舞人会换乘登场，尾随而来的乔就交给他好了。洛克帕驾驶的盖特拉修拥有光束披风的特殊能力，能免疫 4000 以下的伤害，需要用到额外行动中的直截攻击，要注意在之前的战斗中为拉拉雅或林格攒够点数。

第28话　黑暗与光明

胜利条件	1.全灭敌人→击坠暗黑大将军
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.甲儿、铁也任一位遭击坠
SR条件	1回合内全灭敌人
隐藏工厂对话条件	将无敌铁金刚ZERO的HP降至30000以下

获得道具

名称	方法
勇者之证	击坠勇者喀尔达普拉
超合金Z	击坠暗黑大将军
格斗上升	击坠暗黑大将军

机体/驾驶员推荐④　龙王丸/渡：本作单兵作战能力最强的机体，不仅能打能扛能闪，而且渡有勇气，龙王丸有觉醒，配合零件和期待，能实现多次行动，是游戏末期对付强敌的最佳对策。

隐藏要素

用甲儿或铁也击坠暗黑大将军，且过关时甲儿和铁也的击坠数合计 80 以上，并在第 24 话达成条件 1，过关后解锁秘密关卡“最凶恶 VS 最强大”。

如果在第 24 话达成条件 1，但在本关未满足以上条件，那么只要在无敌铁金刚 ZERO 按剧情经过一定回合后撤退之前，将其 HP 降至 30000 以下时会发生剧情，这样过关后也能解锁这个秘密关卡。

本话将出现目前最强的两个敌人，因此请事先作好各方面准备。

SR 条件十分简单，1 回合干掉面前的敌人较为轻松。第 2 回合开始后会出现大量敌军，这批杂兵的命中较高，推荐使用扰乱来对付。第 3 回合时无敌铁金刚 ZERO 出现，这是拥有 2 次行动的强敌，它只会存在 3 个回合，我们的目标是在这 3 个回合内将其 HP 降至 30000 以下，这样就满足了秘密关卡的条件。如果它是因为 3 回合到而主动撤退的话是不行的。由于目标有 HP 回复能力，因此在一回合内达成条件是最为经济的。

无敌铁金刚 ZERO 撤退时甲儿和铁也双双退场，因此此前不要吝惜资源。接下来暗黑大将军会出现，他是目前最强的敌人，同样拥有 2 次行动能力，好在没有地图炮。一定回合后甲儿和铁也会回归，而且开着新机体。



尽管暗黑大将军实力不弱，但在我方的围殴之下最后还是败下阵来。

此话过后，铁金刚凯撒、铁金刚皇帝 G 正式加入。如果满足条件的话，下一话将是秘密关卡：最凶恶 VS 最强大。

秘密关卡 最凶恶VS最强大

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→甲儿、铁也任一位遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
因果律操作装置	击坠地狱王戈登

没有难度的一关，但是奖励很丰厚。除了铁金刚凯撒、铁金刚皇帝 G 的合体技魔神双皇击外，因果律操作装置也是一大宝器。（不过按台版翻译难道不应该是“铁金刚双皇击”吗？）

第29话　蔷薇的狂战士

胜利条件	（前半）1.击坠萨克III改（后半）1.击坠萨克III改→全灭敌人
失败条件	（前半）1.任一我方单位遭击坠（后半）1.我方战舰遭击坠
	（后半）2.渡、杰特、露任一位遭击坠→卡密儿、玛修玛、花任一位遭击坠
SR条件	（后半）通过关卡前，用地图兵器在一次攻击内击坠敌机4架以上
隐藏工厂对话条件	用玛修玛击坠两架敌机

获得道具

名称	方法
气力反应器	击坠萨克III改
技术上升	击坠萨克III改
混合式装甲	击坠空柏斯
金块 50000	击坠空柏斯
完美还击	击坠仁王
骑士的蔷薇	玛修玛正式加入

隐藏要素

1. 在前半段中，于 4 回合内击坠玛修玛。

2. 在后半段中，让杰特劝说玛修玛，之后用杰特击坠玛修玛。

3. 在后半段中，当玛修玛加入后，用他击坠两架敌机，之后会出现特殊对话。

满足以上 3 个条件时，此话过后萨克III改 / 玛修玛正式加入。之后访问工厂可以获得隐藏零件：第三只手。

前半段我方只有 3 名队员，不过战斗难度不高，记得要在 4 回合内击坠玛修玛。

后半段的 SR 条件略有挑战，不算特典和 DLC 的话，推荐人选是开着 ZZ 高达的杰特，可以事先给他装一个增加 ExC 的零件，这样走位就方便很多了。其他队员在杀敌时要注意留人，不然很难达成 SR 条件。达成之后请记得满足隐藏要素的条件，之后玛修玛和卡密儿、花园丽作为我方援军登场，清理剩下的敌人不是问题。

此话过后，卡密儿、梅塔斯 / 花正式加入。之后进入分支选择，主人公可以选择加入打倒多恶达部队或对密斯路基部队行动。

多恶达路线的成员为《海底两万里》、《圣战士》、《魔神英雄传》、《勇者特急队》、《反叛的鲁路修》、《天使与龙的轮舞》、《天元突破》、《无敌钢人泰坦 3》以及《无敌铁金刚》。

密斯路基路线的成员为所有的《高达》作品和《BUDDY COMPLEX》。

多恶达路线

第30话A　正义与友情

胜利条件	1.全灭敌人→击坠轰龙、邪虎丸、东·哥罗其中之一→击坠轰龙
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→新鹦鹉螺号遭击坠
	2.渡、舞人任一位遭击坠
SR条件	6回合内通过关卡→6回合内先打倒其他敌人，最后再打倒轰龙来通过关卡
隐藏工厂对话条件	用渡击坠虎王

获得道具

名称	方法
狙击套件	击坠轰龙
冲刺	击坠东·哥罗
命中上升	击坠邪虎丸

初始我方只有 3 名队员，击破 5 架敌机后发生剧情，战神丸和幻神丸撤退，同时敌我双方大部队到达，这个环节最好能在两回合内达成。此时战场上同时有 3 架 BOSS 机，场面十分混乱，建议多用扰乱。然而只要努力在第 4 回合

开始前将轰龙的 HP 降至一半左右，就会发生剧情，舞人改乘无敌勇者和轰龙单挑，龙王丸、战王丸、幻王丸、空王丸围殴邪虎丸，我方主力只用对付东 · 哥罗一人，形势顿时发生逆转。在干掉东 · 哥罗后，我方主力还有余裕去支援另外两边，问题不大。

此话过后，舞人正式改乘无敌勇者，武一郎正式改乘战王丸，幻龙斋和久美子正式改乘幻王丸，空王丸 / 加玛正式加入。

第31话A 尼莫的秘密

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
SR条件	4回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	用新鹦鹉螺号来击坠一台空中战舰

简单明了的一关，敌我双方均无援军，然而敌人全是新型号机体，命中较高，推荐开扰乱来应对。敌方主力是几台空中战舰，注意它们配有地图炮。活用多重行动、地图兵器的话达成 SR 条件还是不难的。

第32话A 来自过去的亡灵

胜利条件	1.击坠空中战舰（贾可伊）、Hysterica、Cleopatra、Theodora、Raisia、Victoria、Eirene
失败条件	1.我方战舰遭击坠
SR条件	5回合内达成胜利条件
隐藏工厂对话条件	以敌全灭的方式过关

获得道具

名称	方法
高精度感应系统	击坠Hysterica
恩宠的天翼	击坠女主人公
射击上升	击坠Victoria
防御上升	击坠Eirene
闪避上升	击坠Cleopatra

看胜利条件就不难看出本话有一大堆 BOSS 机。其中最强的当然是恩布利欧的 Hysterica，其地图炮范围广得可怕，幸好 HP 不高。将 Hysterica 的 HP 削减至一半以下，或进入第 3 回合时，西南方还会出现由女主人公带领的教团大军。建议是让万丈或渡带上勇气圣剑，等 Hysterica 冲上来的时候直接开勇气打出剧情。敌援军出现后 Hysterica 并不会回血，接下来就全力干掉他，这样本关可以说是赢了一半。然后就是开着扰乱和必中将这些高闪避的 BOSS 机逐一击爆，注意女主人公并不在胜利条件之内，但她身上有不错的零件，不可错过。

第33话A 白色羽翼

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
	2.舞人遭击坠→舞人、翔、朱雀任一位遭击坠
SR条件	在通过关卡前，造成13000点以上的伤害。必须是单架机体攻击造成的损伤，靠支援攻击造成的合计损伤不算。
隐藏工厂对话条件	用武一郎和幻龙斋与三船战斗



获得道具

名称	方法
强化推进器	击坠将军机器人

比起上一关来简单了很多。SR 条件没有时间限制，如果已经拥有勇气圣剑的话就没难度了，否则的话还是分析 + 包围 + 万丈破防来达成，另外找个装甲薄的杂兵会更加轻松。

击坠 10 架敌机后发生剧情，之后无敌勇者追加新武器，翔换乘萨拜因。翔和朱雀会冲入敌阵，不过这帮杂兵十分弱小，光靠他俩就能清得七七八八。达成胜利条件后还有剧情，之后无敌勇者、战斗猛兽机器人、急救列车机器人、黑暗勇者学会了新的合体攻击：连结神龙火焰。

此话过后，萨拜因 / 希露奇正式加入，无敌勇者追加多种新武器。



第34话A 陶德之上

胜利条件	1.击坠毕亚雷斯→击坠地狱狮虎2号
失败条件	1.翔遭击坠→新鹦鹉螺号遭击坠
	2.无→翔、陶德任一位遭击坠
SR条件	？？？→任一回合内击坠敌机15架以上
隐藏工厂对话条件	陶德加入

获得道具

名称	方法
多重感应器	击坠地狱狮虎2号
ExC奖励	击坠地狱狮虎2号

隐藏要素

4 回合内由翔击坠陶德，陶德 FLAG 点数 +2。

击坠陶德时，如果累计的陶德 FLAG 点数之和达到 5，那么毕亚雷斯 / 陶德会当场加入。

过关时如果此前已完成了秘密关卡“名为意念的灵光”，那么此后比尔拜因会追加新武器。

一开始是翔单挑陶德，因为隐藏要素的关系，推荐是多利用读档来保证在两回合内将其击坠。成功之后敌我双方援军出现，我方不必急于进攻，可以原地防守，等 BOSS 不断召唤援军。一定回合后 BOSS 召完援军会主动压上。由于 SR 条件的限制，前几回合请尽量削减靠近敌人的 HP，不要将其击坠。当累计到一定数量后就可以全军压上，以一回合内击坠 15 机为目标。总的来说是比较耗时但难度不大的一关。

此话过后分支剧情结束，另一条路线的同伴与我方会合。

机体/驾驶员推荐⑥ 赛巴斯塔/正树：拥有全游戏最好用的地图炮，不仅能在移动后使用，而且自带敌我识别。后期面对杂兵海时让他上场是最佳选择。有特典时能大幅提早加入。

密斯路基路线

第30话B 心中的暴风雨

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰击坠
	2.希洛被击坠
SR条件	4回合内过关
隐藏工厂对话条件	用希洛和杰克斯与比森战斗

获得道具

名称	方法
多重感应器	击坠玛格丽塔
闪避上升	过关后自动获得
冲刺	过关后自动获得

隐藏要素

希洛和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。
杰克斯和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。

本关暂时无法使用青叶及其机体 LUXON，敌方配置为多个作品中敌方势力的联合军，夹杂着不少 BOSS 级机体。不过总体来说难度不大，另外为了达成隐藏要素条件，需要让希洛和杰克斯各自和比森战斗一次。

第31话B 两个人的羁绊

胜利条件	1.歼灭敌人
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.迪奥被击坠
	3.第7回合到来
SR条件	使用地图兵器击破4架以上敌机
隐藏工厂对话条件	使用联结升腾突击（青叶与迪奥的合体技）

获得道具

名称	方法
高精度感应系统	击坠阿尔弗里德
防御上升	过关后自动获得

本关虽然有 6 回合时间限制，不过总体来说时间还是很宽裕的。敌方初期有 12 架机体，第 2 回合阿尔弗里德会带领 18 架敌机在地图西侧增援。之后第 4 回合会发生剧情，迪奥和青叶各自换乘新机 LUXON NEXT、BRADYON NEXT 出战。之后在第 7 回合到来之前全灭敌军即可。要达成 SR 条件的话，飞翼钢弹零式、ZZ 钢弹或者赛巴斯塔都可以，其中飞翼钢弹零式和赛巴斯塔的地图兵器都是移动后可使用，用起来更简单一些。

第32话B 从金星降临的灾难

胜利条件	1.歼灭敌人
失败条件	1.任意我方机体被击坠，2.（我方增援出现后）我方战舰被击坠
SR条件	过关前任一我方机体一回合中在自军行动中击坠4架以上敌机（地图兵器不算）
隐藏工厂对话条件	用卡密儿击坠亚赞，用杰特击坠拉坎

获得道具

名称	方法
狙击套件	击坠亚赞
射击上升	击坠拉坎

虽然初期我方只有克里姆和米克两人，不过第 2 回合在地图南侧我方战舰 + 大部队就会赶来就来增援。敌方配置为 25 架机体，第 2 回合基亚会撤退，只需要消灭剩下的敌人即可，BOSS 级敌人只有亚赞和拉坎，不算太强。

要完成本关 SR 条件的话，同样需要预先确定一名队员，让其优先多击破敌人积攒 ExC 计量（理论上积攒到 8 点即可），之后用多重行动来达成 SR 条件。另外母舰的额外命令中也有再动技能，只是需要消耗 5 点 ExC。

第33话B 夏亚的迷茫

胜利条件	1.歼灭敌人→击坠夏亚→克雷米出场后经过3回合
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.卡密儿、杰特、西布克中任一位被击坠
SR条件	2回合内击坠α·阿基尔
隐藏工厂对话条件	用普露劝说普露二号

获得道具

名称	方法
强化推进器	夏亚

隐藏要素

用杰特、普露劝说普露二号后，然后用杰特或普露击坠普露二号。之后击坠克雷米，人选不限。这是解锁克雷米的条件 1。
2 回合内击坠 α · 阿基尔，α · 阿基尔 FLAG 点数 +1。
用贝尔利或克里姆或夏亚击坠奇亚，奇亚 FLAG 点数 +1。

第一回合全军突击，第 2 回合集火干掉 α · 阿基尔达成 SR 条件，α · 阿基尔只有 3 万多 HP，一回合将其击坠并不是太困难。击坠一定数量的敌机后夏亚会驾驶沙萨比出现，胜利条件发生变化。沙萨比的 HP 高达 55000，加之夏亚本身的高能力和 2 次行动技能，可以说是个棘手的敌人。此外敌方阵营中还有驾驶丘贝雷 Mk- Ⅱ（红色）的普露二号，不要忘了说得她以达成完成隐藏要素所需条件。击坠夏亚后发生剧情，剧情后夏亚加入成为同伴。此时奇亚、克雷米又会带领一波敌军在地图北面出现，胜利条件再次变化，虽然只要经过 3 回合后战斗就会自动结束，不过为了金钱和经验还是尽量将敌人全灭吧。

第34话B 完美的世界

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.阿依达被击坠
	3.G-Self被击坠
SR条件	在任一回合内我方击坠15架以上敌机
隐藏工厂对话条件	用阿依达击坠3架敌机

获得道具

名称	方法
恩殆的天翼	击坠伊欧利
命中上升	过关后自动获得
ExC奖励	过关后自动获得

刷点大法① 第42话可以用来刷TacP。本关开始后有10架无限复活杂兵，其HP为11900点和14900点。如果地图兵器能将其一击致死，就可以用来开刷。最佳人选是杰特开ZZ高达，原因是地图兵器攻击力高，自身又带TacP加成。

隐藏要素
用贝尔利或拉拉雅和马妮战斗 1 次，面具 FLAG 点数 +1

本关开始时阿依达驾驶的 G-Arcane 正装型和钢弹 F91 会追加新武器，G-self 暂时不能出击。敌方初期为 18 架机体，击坠一定数量后在地图东北会出现由伊欧利率领的 11 架魔从教团援军。继续击坠一定数量的敌机后 G-Self 会出场增援同时更换新的换装背包。这里需要让贝尔利驾驶 G-Self 和和马妮战斗一次以达成隐藏要素条件。要达成 SR 条件的话，建议一上来先让刻意让我方平均削减敌军各机体的 HP，之后等下一回合内一口气干掉 15 架敌机即可。

分支剧情完结后，如果累计的陶德 FLAG 点数达到 5，毕亚雷斯 / 陶德将会正式加入。



共通路线

特别关卡 魔装机神

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.正树遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
X宝剑	此话过后自动获得
X宝盾	此话过后自动获得

如果没有对应特典的话，玩家会在第 34 话之后自动进入这一话。

十分简单的一关，击破初期的几个敌人后即可过关。

此话过后，赛巴斯塔 / 正树正式加入。

第35话　再登巅峰

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.阿姆罗遭击坠
SR条件	3回合内以同一驾驶员在同回合内击坠以下单位任2机：Gaeon、盖特拉修、汉摩拉比、杜班·乌尔夫、马克刀（面具）、世界树
隐藏工厂对话条件	用沙萨比/夏亚击坠1架BOSS机

获得道具

名称	方法
米诺夫斯基驱动器	击坠Gaeon
增设光子电池	击坠盖特拉修
技术上升	击坠汉摩拉比

隐藏要素

用夏亚击坠奇亚驾驶的 Gaeon，奇亚 FLAG 点数 +1。

用阿姆罗击坠 1 架 BOSS 机，用夏亚击坠 8 架敌机且包含奇亚，这是解锁秘密关卡“红色彗星的坚持”的条件 3。达成条件 3 后过关，如果此前达成了第 20 话的条件 1、第 22 话宇宙路线的条件 2（如不走宇宙路线则无需此条件）的夜莺相关条件，那么此话过后将解锁秘密关卡“红色彗星的坚持”。

面对一大帮 MS 的关卡，BOSS 机多达 6 台，不过都不难对付，只是要记得达成隐藏要素的条件。SR 条件得用到多重行动或地图炮，请事先算好出手的人选以便积攒 ExC。达成 SR 条件后发生剧情，阿姆罗换乘 Hi-v 高达。接下来没有回合限制，可以慢慢让夏亚赚击坠数。夏亚击坠任意一架 BOSS 机，会触发过关后的工厂对话。

此话过后，Hi-v 高达正式加入，ZZ 高达增加全装甲换装。如果满足夜莺的解锁条件，将进入秘密关卡“红色彗星的坚持”。

秘密关卡 红色彗星的坚持

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠
	2.无→夏亚、杰特任一位遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

比较简单的一关。开始我方只有夏亚、杰特、托比亚三人，消灭一定数量的敌人后敌我双方援军赶到。敌方只有汉摩拉比、杜班·乌尔夫两架 BOSS 机，不难对付。

此话过后，夜莺正式加入。夜莺加入我方的设定，在“《机战》系列”中是极其罕见的，因此本作的夜莺也是相当强大。

第36话　决战密斯路基皇国

胜利条件	1.击坠Raisia→击坠邪虎丸→击坠Cleopatra→击坠Hysterica
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.安琪、渡任一位遭击坠
	3.到达第8回合
SR条件	第2回合的我方行动阶段结束前，击坠Raisia
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
龙元素结晶	击坠Raisia
哈啰	击坠邪虎丸
强化用灵光筋肉	击坠Cleopatra
生命魔力护身符	击坠Hysterica
金块 100000	击坠Hysterica
战术待命	击坠Hysterica
奥拉的庇佑	过关后自动取得

刷点大法② 给ZZ高达装上气场转化器、ExC提升器和S-适配器，如果杰特的射击够高，配合暴击就能一炮轰杀10架。这样配合母舰的再动即可在一回合内反复攻击加补给。不过此法要求准备的东西太多，一周目有难度。

与恩布利欧的决战，过程比较曲折，不过 8 回合时间足够了。SR 条件十分简单，一左一右的两架 BOSS 机可以先不去管。击坠 Raisia 后虎王率领的敌援军出现在东边，克莉丝出现在原本 Raisia 的地方。在这个阶段，克莉丝可以无限复活，可以反复击坠她来赚取金钱，但由于有 8 回合的时间限制，建议还是尽快击坠虎王比较好。击坠虎王后，克莉丝撤退，此时萨莉亚会出现在东北方和安琪单挑，这个环节可以稍微放缓一下，因为击坠萨莉亚后恩布利欧驾驶的 Hysterica 就会出现，他的地图炮非常恐怖，建议先清一下杂兵。Hysterica 会出现在北方，建议事先作好准备，待萨莉亚击坠后就马上大军围住，然后速杀过关。

此话过后，Raisia/ 吉儿正式加入，萨莉亚改乘 Clepatra 回归，希尔妲改乘 Theodora 回归。之前离队的艾尔莎和克莉丝也会回归。

第37话　步向无人知晓的未来

胜利条件	1.击坠NERGAL
	2.击坠KARULA→无
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.青叶、希洛、迪奥任一位遭击坠→青叶、希洛、迪奥、雏任一位遭击坠
	3.到达第7回合
SR条件	5回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	击坠沃斯·狄恩贝尔

获得道具

名称	方法
NECTORIBIUM结晶	击坠NERGAL
冲刺	击坠NERGAL
闪避上升	击坠沃斯·狄恩贝尔
格斗上升	击坠ALSIEL

隐藏要素

在雏自动加入的剧情发生前，用青叶击坠比森，比森 FLAG 点数 +2。

雏加入后，让希洛和比森战斗 1 次，比森 FLAG 点数 +1。

雏加入后如果用青叶击坠比森，比森 FLAG 点数 +1；如果用雏击坠比森，比森 FLAG 点数 +2。

难度比起上一关来要低一些。由于隐藏要素的限制，本关只要击坠两次 NERGAL 就能过关，请注意所使用的人选。第一次击坠 NERGAL 后会发生剧情，雏加入我方，她和青叶还有合体技。但同时敌方教团援军会从西边杀出，为首的沃斯 · 狄恩贝尔能力较强且有地图炮。第二次击坠 NERGAL 后直接过关，建议先击坠其他 BOSS 机回收奖励后再过关。

此话过后，KARULA/ 雏正式加入。如果至此时累计的比森 FLAG 点数达到 5 点，那么 NERGAL/ 比森会在后期加入。

男主人公路线

第38话A　不熟悉的故乡

胜利条件	1.击坠狄恩贝尔（安玛莉）
失败条件	1.伊欧利遭击坠
	2.无→我方战舰遭击坠
SR条件	通过关卡前，任一我方驾驶员获得7个以上的精神指令效果。目前有效的精神指令，可以按×键按键叫出简易状态来确认
隐藏工厂对话条件	用主人公的飞翔壹式：比翼天翔干掉BOSS

获得道具

名称	方法
超级补修套件	击坠狄恩贝尔（安玛莉）

初期只有男主人公一人参战，请于事前作好准备，如果感觉吃力的话就往西南方撤退好了，一定回合后我方大部队会在此出现。此话的 SR 条件十分有趣，有多种方法达成，最简单的方法就是使用勇气圣剑，这样再补个声援和祝福就能凑齐 7 个。

女主人公每回合开始必用热血、不屈、必中、闪身，因此至少要牺牲两次攻击机会才能造成有效伤害。要小心她的机体是有地图炮的，如果吃一发必中加热血的地图炮可就惨了。击败她就能直接过关。



第39话A　教条的意义

胜利条件	1.全灭敌人→击坠捷尔嘉德·镜射→击坠沃斯·狄恩贝尔
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.伊欧利遭击坠
SR条件	？？？→在第3回合结束前击坠捷尔嘉德·镜射
隐藏工厂对话条件	用主人公的创造零式：天地真命击坠沃斯·狄恩贝尔

获得道具

名称	方法
恩殆的魔眼	击坠沃斯·狄恩贝尔

第 1 回合我方需要全力压上，第 2 回合开始后发生剧情，霍普斯改乘捷尔嘉德 · 镜射作为敌方出现。SR 条件要求在第 3 回合将其击坠，由于捷尔嘉德 · 镜射的最大射程为 6，我方只需在第 2 回合躲在其射程外，那么它就会冲上来。这样第 3 回合就可以很方便地围歼。

击坠捷尔嘉德 · 镜射后霍普斯回归，之后正常推进，当攻击到沃斯 · 狄恩贝尔后发生剧情，沃斯 · 狄恩贝尔的 HP 全回复且能力上升，捷尔嘉德的武器名称发生变化且全部强化，还追加了新的副驾驶员和新的武器。留意一下地图炮的范围，要过关并不难。



此话过后，安玛莉正式成为捷尔嘉德的副驾驶，捷尔嘉德得到全面强化（HP+100，EN+10，装甲值 +50，运动性 +5，移动力 +1，所有武器名称变更且威力 +200），并追加新武器创造零式：天地真命。

过关奖励　让特定驾驶员出战，过关后可以获得少量资源。万丈每关30000元，舞人每关50点TacP（王牌奖励翻倍），薇薇安的王牌奖励是每关一个气力+5的零件，卖掉值50点TacP。

女主人公路线

第38话B 我重要的场所

胜利条件	1.击坠狄恩贝尔（伊欧利）
失败条件	1.安玛莉遭击坠
	2.我方战舰被击坠
SR条件	过关前，我方任一机师身上有7个以上精神效果
隐藏工厂对话条件	用主人公的飞翔壹式：比翼天翔干掉BOSS

获得道具

名称	方法
超级补修套件	击坠伊欧利

我方初始只有安玛莉一人，不过先不要贸然前进，因为从第 2 回合开始，作为 BOSS 的男主人公伊欧利每回合开始时都会使用一次精神（热血 + 必中 + 不屈 + 闪避），所以先远离敌阵，等到第 3 回合我方大部队出现后再慢慢消灭敌人。SR 条件达成的方法很多，以阿姆罗为例可以让其自己使用手下留情 + 突击 + 直觉 + 专注，之后让其他队友对其使用声援 + 祝福即可。还可以使用勇气圣剑，这样再补个声援和祝福就能凑齐 7 个。本关惟一要注意的是男主人公伊欧利，需要至少两名高装甲或使用不屈后的角色与其战斗，消耗掉其身上的闪身和不屈效果后，才能将之打倒。

第39话B 归属的世界

胜利条件	1.敌方全灭
失败条件	2.我方战舰被击坠
SR条件	3回合内击坠沃斯·狄恩贝尔
隐藏工厂对话条件	用主人公的创造零式：天地真命击坠沃斯·狄恩贝尔

获得道具

名称	方法
恩殆的魔眼	击坠赛立克

本关开始安玛莉无法出击，第 2 回合发生剧情，霍普斯会代替安玛莉驾驶捷尔嘉德出战，同时伊欧利加入成为同伴。敌方 HP 普遍较高，且大多都有支援防御干扰我方攻击。不过 SR 条件总体来说时间还算宽裕。击破沃斯 · 狄恩贝尔后发生剧情，安玛莉归队，且伊欧利也成为捷尔嘉德的机师，同时捷尔嘉德追加最终大招且机体整体能力提升。沃斯 · 狄恩贝尔的 HP 回复为 66500 点并移动到地图最上方，集中火力将之再次击破后过关。

此话过后，伊欧利正式成为捷尔嘉德的副驾驶，捷尔嘉德得到全面强化（HP+100，EN+10，装甲值 +50，运动性 +5，移动力 +1，所有武器名称变更且威力 +200），并追加新武器创造零式：天地真命。

共通路线

第40话 乐园终幕

胜利条件	1.将喀尔达普拉的HP降至15000以下→全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙遭击坠
SR条件	3回合内击坠喀尔达普拉。另外喀尔达普拉的HP在15000以下时便会撤退
隐藏工厂对话条件	用《天元突破》的4位援军分别击破1架敌机

初始敌人位于北方，由于中间有水域，请事先给不会飞的机体装好对应零件，然后将主力布阵于靠北的位置。3 回合的时间比较充裕，击败喀尔达普拉后初始的敌人会全部撤退，之后西方出现大量敌人。在下一回合我方会有 4 名援军加入。尽管剧情中把这批新的敌人说得比较厉害，但实际上在我方的扰乱战术下完全掀不起波澜，一路碾过去即可。我方援军中吉米和达莉拥有合体技，有一见的价值。

此话过后，宇宙颜丸 / 吉米、宇宙颜丸 / 达莉、宇宙大王奇坦 / 奇坦、宇宙庸子 W 坦克 / 庸子正式加入。

第41话 突破天际的螺旋

胜利条件	1.全灭敌人→击坠圣堂·罗善严
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙遭击坠
SR条件	2回合击坠敌机20架
隐藏工厂对话条件	以敌全灭的方式过关

一开始是大片的敌人，达成 SR 条件或进入第 3 回合后，西方和北方出现敌援军。西方由紫色王子率领的军队全部自带特殊能力：洗礼，受到任何攻击（包括一击死）都能自动回复，因此还是优先干掉无颜大军。击坠一定数量的无颜后发生剧情，紫色王子手下的自动回复能力消失，同时北方出现圣堂 · 罗善严。由于敌人数量众多，活用地图兵器是省时省力的选择。圣堂 · 罗善严拥有广范围的地图炮，尽量在一回合内将其围殴至死。在 HARD 难度下它的 HP 是 102000 点，配合热血、魂的话问题不大。

此话过后，如果此时我方的王牌驾驶员数量达到 10 人，M. 自订的等级达到 5 级，那么将会进入秘密关卡“舒华新力加的秘密”。

秘密关卡 舒华新力加的秘密

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

获得道具

名称	方法
鼹鼠猪肉排	击坠梅兹
金块 100000	击坠量产型盖佩轮坦克
资金 200000	此话过后自动获得

这是用来赚钱的隐藏关。全灭初始敌人即可过关，西北角的黄金敌人每个价值 24000 元，加上幸运并装备黄金徽章后能暴涨至 96000 元一个，用正树的地图炮可以轻松扫灭他们。由于是秘密关卡，不存在 SR 条件，可以安心使用全灭赚钱法，具体如下：

首先通过零件和技能设法让正树的初始 ExC 达到 3 点，之后为正树学会先制攻击和冲刺，然后装上增加金钱的零件。最好能有黄金徽章，没有也行，就是效率要打个折扣。进入战场后派上有祝福的队员，让正树第一个出场。这样开场后只移动正树和梅格法纳，如果走位得当的话，配合多重行动，在第 2 回合正树就能用两发热血 + 祝福的地图兵器清掉上方的黄金敌人。在有黄金徽章的情况，一次

攻击力排名 十段改造下，攻击力前三的招式如下：第1名：天元突破红莲螺严 · 超天元突破巨钻爆击，第2名：无敌铁金刚ZERO · 终极高热新星，第3名：龙王丸 · 龙王之剑、无敌勇者 · 双重动轮剑、合体技 魔神双皇击。

能赚一百多万。而梅格法纳就冲上去让舒华新力加吊打，爆掉之后就可以重新来过。注意装备要在进入关卡前调好，不然每次全灭后都得手动调整一次。

第42话　以正义之名

胜利条件	1.全灭敌人→击坠邪虎丸→击坠空中战舰布兰卡
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.舞人、渡任一位遭击坠→舞人、渡、虎王任一位遭击坠
SR条件	？？？→4回合内的同一回合，先击坠斯塔克4126、史诺比（比顿）、将军机器人、烧麦号（何），之后在同一回合内击坠邪虎丸
隐藏工厂对话条件	用虎王和乔与紫色王子战斗，然后以敌全灭的方式过关

获得道具

名称	方法
攻击手	击坠邪虎丸
歌姬的戒指	击坠空中战舰布兰卡

敌方拥有洗礼能力的敌人依然是无限回复，所以先不去管他们，优先干掉《勇者特急队》系的敌人。第2回合开始后虎王出现，建议前3回合专心削减5架BOSS机的HP，等第4回合再一举歼灭。如果对自己的队伍有信心也可以提前一回合动手，只是要注意别弄错了顺序。



第5回合开始时或达成SR条件后发生剧情，《勇者特急队》系的敌人全部消失，残余敌人的无限回复能力消失，同时虎王、万丈等援军赶到，干掉一架只会远程攻击的空中战舰毫无难度。

此话过后，邪虎丸／虎王正式加入，无敌勇者追加武器：双重动轮剑。之后进入分支选择，主人公（正树随主人公行动）可以选择加入打倒多恶达部队或对复国计划军部队行动。

多恶达路线的成员为《海底两万里》、《圣战士》、《魔神英雄传》、《勇者特急队》、《反叛的鲁路修》、《天使与龙的轮舞》、《天元突破》、《无敌钢人泰坦3》以及《无敌铁金刚》。

复国路线的成员为所有的《高达》作品和《BUDDY COMPLEX》。

多恶达路线

第43话A　逐渐崩坏的世界

胜利条件	1.全灭敌人→击坠帝王号
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
SR条件	3回合内击坠所有符文·戈雷姆
隐藏工厂对话条件	用乔和艾格杰夫战斗

获得道具

名称	方法
ExC奖励	击坠帝王号

初始敌人只有两种，优先解决符文·戈雷姆，狄恩贝尔可以先不管，但小心它的地图炮。敌人位置比较分散，靠北的一侧最好是让塞巴斯塔过去放地图兵器解决，但注意不要走太远，因为达成SR条件或第4回合开始时出现的敌援军就在北边。敌援军出现后，没来得及消灭的狄恩贝尔会主动撤退，帝王号有地图炮，而且能二次行动，不过一开始它不会主动靠近，可以躲在它的射程外慢慢清理冲过来的杂兵。这样等它冲上来的时候就能在一回合内将其围歼了。



第44话A　真相启示录

胜利条件	1.击坠Hysterica→全灭敌人
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
	2.无→安琪被击坠
SR条件	3回合内击坠所有DRAGON 加利恩级以及Pyrethroid后，最后击坠Hysterica。另外，不击坠Victoria和Eirene也没关系。
隐藏工厂对话条件	用葛兰坦克击坠1架Hysterica

获得道具

名称	方法
气力反应器	击坠Hysterica
SP回复	击坠Hysterica
第三只手	此话过后自动获得



再次面对恩布利欧这个贱人。这货会利用二次行动主动向玩家靠近，由于SR条件要求不能尽早干掉他，所以一发地图炮应该是肯定要吃的，不过有扰乱的情况下应该不会造成太大伤害。SR条件实际就是要求除了Victoria和Eirene外的敌人全部击坠，由于时间较紧，可以考虑放走这两位。

达成SR条件或第4回合开始后，Victoria和Eirene撤退，之后出现19台Hysterica，同时Villkiss追加新武器。这19台Hysterica虽然HP不足两万，但每台都有二次行动和地图炮，非常夸张。建议先让超级系开着必中和铁壁上去吸引火力，待Hysterica们聚拢之后由魔装机神上去用地图炮削血，这应该是最为轻松的打法，不然就等着吃密集的地图炮吧。将全部19台Hysterica击坠后过关。

第45话A 王者的资格

胜利条件	1.击坠保卫战士、骷髅蝙蝠、王者海克力士、基钢、空柏斯、地狱狮虎2号→击坠暗黑大将军
失败条件	1.新鹦鹉螺号遭击坠
	2.渡被击坠
SR条件	4回合内达成胜利条件，且6架BOSS机必须用粉碎猛击来击坠。
隐藏工厂对话条件	触发大量战斗对话

获得道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠保卫战士
双重感应器	击坠王者海克力士
金块 50000	击坠空柏斯
防御上升	击坠地狱狮虎2号
技术上升	击坠基钢
命中上升	击坠骷髅蝙蝠
S-适配器	击坠暗黑大将军

SR 条件中的 BOSS 机也就是胜利条件中指出的那 6 个目标。粉碎猛击需要 3 点 ExC，由于初始的敌人数量不多，因此一定要计算得当。当然除了击坠敌人外，特定零件以及精神“决心”也可以提高 ExC，简单来说就是至少要凑出 6 个 3 点 ExC 来。击坠 BOSS 前一定要小心，不要忘记使用粉碎猛击了。另外《魔神英雄传》的角色以及各作品的主角与 6 个



BOSS 有相当多的特殊战斗台词，达成一定数量后会开启工厂的隐藏对话，这里就不一一列出了。

达成胜利条件后暗黑大将军率领的敌方援军在东北角登场。暗黑大将军虽然实力不俗，然而只有 72000 点 HP，也没有地图炮，要战胜他并不困难。

此话过后分支剧情结束，另一条路线的同伴与我方会合。

如果此时累计的面具 FLAG 点数达到 6 点，卡巴迦利 / 面具、G-Rach/ 马妮、世界树 / 芭拉拉正式加入。

如果此时累计的 α · 瓦索隆 FLAG 点数达到 1 点，α · 瓦索隆正式加入。

如果在第 37 话结束时比森 FLAG 点数达到 5 点，NERGAL/ 比森正式加入。

如果此时累计的奇亚 FLAG 点数达到 1 点，Gaeon/ 奇亚正式加入。

如果此前在第 27 话达成了洛克帕的全部加入条件，盖特拉修 / 洛克帕正式加入。

复国路线

第43话B 各自的决定

胜利条件	1.击坠卡巴迦利→击坠昆·曼沙
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.贝尔利遭击坠
SR条件	在3回合以内于同一回合中击坠世界树和G-Rach，并在同回合内击坠卡巴迦利。另外击坠卡巴迦利时需使用额外行动“粉碎猛击”
隐藏工厂对话条件	芭拉拉、马妮、洛克帕正式加入

获得道具

名称	方法
双重感应器	击坠马妮
气力反应器	击坠面具
技术上升	击坠克雷米
假像系统第三只手	让UC系高达作品主人公（阿姆罗、夏亚、卡密儿、杰特、贝尔利）特定地点触发对话，该地点为从面具的初期位置往西南1格（地图上显示为一个三岔路口，如下图所示）



隐藏要素

用贝尔利击坠面具，面具 FLAG 点数 +1。

用露击坠克雷米，这是克雷米加入的条件 2。

此话过后，如果累计的面具 FLAG 点数达到 6，G-Rach/ 马妮 & 世界树 / 芭拉拉正式加入。卡巴迦利 / 面具的正式加入要等到“第 45 话 B 在耀眼的风中”；如果在“第 27 话 命中注定的对手”中达成洛克帕的加入条件，盖特拉修 / 洛克帕正式加入；如果在“密斯路基路线 第 33 话 B 夏亚的迷茫”中达成克雷米加入的条件 1，同时在此话中达成条件 2，那么昆 · 曼沙 / 克雷米正式加入。



本关一开始面对的敌人是 G 复国中反派势力的部队，为了达成 SR 条件必须全军压上，3 个 BOSS 都有 5 万左右的 HP，比较硬，记得最后击坠面具。本分支路线中我方也缺乏拥有强力大招的超级系机体，因此进攻时不要吝惜精神。由于关系到隐藏要素，一定要让贝尔利开场两回合攒下 ExC，第三回合再将之一举击破。击坠面具后发生剧情，复国军撤退。之后克雷米和洛克帕会带领一波敌方援军在西南侧出现，如果累计的面具 FLAG 点数达到 6 的话，芭拉拉和马妮会在此时成为我方同伴。昆 · 曼沙的 HP 高达 64000，将其 HP 削减到一半以下后剧情，杰特救出普露二号，同时昆 · 曼沙 HP 回满，再次击破后过关。

此话过后，丘贝雷 Mk- Ⅱ / 普露二号正式加入。

第44话B　回到那片天空的未来

胜利条件	1.全灭敌人→击坠KARKINOS
失败条件	1.我方战舰被击坠
	2.青叶、迪奥、雏、希洛任一位被击坠
	3.KARKINOS出现后超过3回合
SR条件	3回合内击坠22架以上敌机
隐藏工厂对话条件	比森加入

获得道具

名称	方法
金块50000	击坠GWARDIA S
ExC奖励	击坠KARKINOS

第 2 回合开始出现 20 架魔从教团的援军，有充裕的敌兵给我们刷击坠数，赛巴斯塔或者飞翼钢弹零式的地图兵器可以发挥很大作用，所以 SR 条件并不难取得。战斗时可以先不管阿尔弗里德，优先击坠多尔杰夫。累计击坠 22 架敌机后，KARKINOS 登场，之后发生剧情，阿尔弗里德成为我方同伴（注意他并不会正式加入，多尔杰夫此时依然是敌人），如果在第 37 话结束时比森 FLAG 点数达到 5 点，比森也会一起加入，青叶、迪奥、雏还会追加新的三人合体技，胜利条件改变。我方必须在接下来的 3 回合内击坠 KARKINOS。KARKINOS 会死盯着青叶攻击，由于青叶被击坠会导致 Game Over，这里注意保护好青叶。

第45话B　在耀眼的风中

胜利条件	1.Gaeon、α·阿基尔、汉摩拉比、杜班·乌尔夫（拉坎）、卡巴迦利（卡巴迦利稍后登场）→击坠拉弗雷西亚
失败条件	1.我方战舰被击坠
SR条件	4回合内击坠Gaeon、α·阿基尔、汉摩拉比、杜班·乌尔夫（拉坎）、卡巴迦利。此外击坠时都得使用额外行动“粉碎猛击”。（卡巴迦利稍后登场）
隐藏工厂对话条件	面具加入

获得道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠亚赞
防御上升	击坠Gaeon
命中上升	击坠卡巴迦利
SP回复	击坠α·阿基尔
S-适配器	击坠拉弗雷西亚

隐藏要素

用贝尔利或阿姆罗或普露二号击坠昆，α·阿基尔 FLAG 点数 +1。

用贝尔利或克里姆或夏亚击坠奇亚，奇亚 FLAG 点数 +1。

此话过后，如果累计的 α·阿基尔 FLAG 点数之和达到 2，α·阿基尔正式加入。

此话过后，如果累计的奇亚点数到达 3，Gaeon/ 奇亚正式加入。

如果此前 G-Rach/ 马妮 & 世界树 / 芭拉拉已加入，那么在此话过后卡巴迦利 / 面具正式加入。

本关是和 G 复国势力的敌人进行决战，第 2 回合面具会出场，而在胜利条件和 SR 条件中也会追加面具的机体。拉坎的机体距离较远且移动较低，玩家最好把高移动力的机体放在拉坎一侧，以争取尽早攻击到拉坎，其他人可以专心对付实力较强的奇亚和面具。击破 5 个 BOSS 后，铁假面带领大队援军在地图东北侧出现，触发剧情。如果之前达成了奇亚和面具的加入条件的话，这里奇亚和面具则会加入。这波敌人数量多，命中率都比较高，我方机体若被围攻会很危险，不过敌人装甲普遍不高，记得每回合使用扰乱降低敌方命中，也可以先用地图兵器清掉一批以减轻压力，最后击坠铁假面后过关。



共通路线

第46话　新生皇帝

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
SR条件	4回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	用鲁路修击坠玛丽安娜

获得道具

名称	方法
尤克特拉希尔驱动	击坠莫德雷德
闪避上升	击坠莫德雷德
射击上升	击坠Hysterica

本关敌人没有援军。敌方有大量空中战舰，两架 BOSS 机分布于东南方和西南方，硬拼的话将有可能遭受密集的地图炮攻击，因此推荐在第 1 回合将夜莺这样的高闪避、高火力、射程远的真实系机体，或是有铁壁、射程远的超级系机体往前推，利用反击来削弱空中战舰的实力，第 2 回合后用地图兵器捡漏即可迅速打开局面。由于本作反击时也能选择精神，因此不用担心陷入敌阵的同伴会被打爆。兵分两路将两架 BOSS 机击破即可，同样是要小心 Hysterica 的地图炮，莫德雷德倒是不足为惧。

第47话　继承星星者

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.葛兰蒂丝遭击坠
SR条件	？？？→5回合内全灭其他敌人，之后再击坠红色诺亚
隐藏工厂对话条件	用葛兰坦克击坠任意1个敌人

获得道具

名称	方法
亚特兰提斯遗产	击坠红色诺亚
金块 200000	击坠红色诺亚
蓝色圣石	击坠空中战舰
高性能雷达 S-适配器	让葛兰蒂丝待机于埃菲尔铁塔旁任意位置

这一话葛兰蒂丝强制出战。作为本作可能战力最弱的机体，建议玩家对葛兰蒂丝进行一定程度的改造，并装上实用零件，例如第三只手。

这一战敌方可谓人多势众，第 2 回合开始时或击坠两架敌机后，东方出现大面积的敌方援军，可以事先在东边派上强力机体应战。红色诺亚拥有范围非常夸张的地图炮，HP 多达 141000 点，还有二次行动，但没有

HP 回复。先派遣高装甲的超级系队友上去围殴，撑过地图炮后下一回合就能轻松战胜。另外记得让葛兰蒂丝回收埃菲尔铁塔下的两个零件。

第48话　黑暗之王与光明勇者

胜利条件	1.击坠东·哥罗→击坠暗黑龙与黑暗帝王，另外击坠任何一方后须在同一回合内打倒另一个，否则会GAME OVER
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.渡、虎王、甲儿、铁也任一位遭击坠
	3.击坠暗黑龙或黑暗帝王其中之一后，来到下回合
SR条件	3回合内，先击坠合体达、勇者喀尔达普拉，再击坠东·哥罗。此外在击坠东·哥罗前，必须让虎王与东·哥罗战斗1次。
隐藏工厂对话条件	用虎王和东·哥罗战斗

获得道具

名称	方法
超合金Z	击坠勇者喀尔达普拉
格斗上升	击坠合体达
射击上升	击坠东·哥罗
女妖之花的露水	击坠暗黑龙
钢之魂	击坠黑暗帝王
卡米那的墨镜	此话过后自动获得

隐藏要素

用甲儿或铁也击坠黑暗帝王，关系到结局路线选择。

一开始要面对 3 台 BOSS 机，注意 SR 条件就问题不大。不过 SR 条件达成后，暗黑龙与黑暗帝王分别于西北和东北出现。玩家必须在同一回合内将这两个家伙击坠，否则就得重来。这两个家伙的 HP 都低于 10 万，然而均拥有范围卓绝的地图炮以及附加能力减半的恶心武器。所以要在前出来前就有意识地分兵两侧，这两个家伙并不会原地不动，由于他们没有可 P 武器，可以事先躲在其射程外，这样他们就会主动冲出来，以方便我们围攻。将暗黑龙的 HP 打至一半以下时会发生剧情，之后龙王丸追加武器：龙王之剑，剧情后暗黑龙会回到之前挨打的位置，HP 也不会恢复。同理，将黑暗帝王的 HP 打至一半以下也有剧情，之后两位魔神会追加最强技。剧情后黑暗帝王也会回到之前挨打的位置，HP 不变。不得不说比起 PS2 时代的 BOSS 来说这两位真心是送的。

此话过后，如果在此话中用甲儿或铁也击坠黑暗帝王，或是没有达成此条件但之前进入过秘密关卡 最凶恶 VS 最强大，那么此话过后如果我方王牌驾驶员数量大于 25 人的话，将进入结局路线选择。

选择“主人跟各位一定能获胜”，进入通常路线。

选择“今后将会有超乎想象的敌人来袭”，进入激斗路线。



通常路线

第49话A　艾尔·瓦司的真相

胜利条件	1.？？？→击坠沃斯·狄恩贝尔
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙、伊欧利任一位遭击坠
SR条件	7回合内击坠敌机50架以上，并通过关卡
隐藏工厂对话条件	以敌全灭的方式过关

获得道具

名称	方法
强化推进器	击坠沃斯·狄恩贝尔

与海量杂兵较量的一关。击坠 10 架敌机或进入第 2 回合后，西南角出现敌方教团的援军，BOSS 机会主动攻击主人公。此关前期不用太节省，途中会发生剧情，剧情后我方全员气力和精神 MAX。注意 SR 条件不仅要求击坠 50 机，还要过关，并不是说打够 50 机就算成功了。面对茫茫多的敌机，还是塞巴斯塔的地图炮靠谱，活用之后能加快不少节奏。

此话过后，超银河大红莲 / 达雅卡正式加入，它可以和红莲螺严合体为超银河红莲螺严。合体后两者装备的零件均可以派上用场，利用这点可以大大强化超银河红莲螺严的战斗力。

第50话A　黑暗之中

胜利条件	1.全灭敌人→击坠帝王号→击坠超巨大空中要塞→击坠超巨大空中要塞和无敌铁金刚ZERO
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.无→西蒙遭击坠
SR条件	6回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	奇坦已经成为王牌驾驶员

获得道具

名称	方法
高精度感应系统	击坠超巨大空中要塞
超合金NZ	击坠无敌铁金刚ZERO

这一话要连续面对多个 BOSS。初始敌人呈环形将我方包围，此时可以全军往北方走，因为第 2 回合开始后帝王号率领的敌方援军会出现在这里。帝王号有范围较广的地图炮，此时可根据玩家的实力作出抉择。如果击坠帝王号，那么东北角会出现超巨大空中要塞以及一大批复制的帝王号。这些帝王号虽然实力稍逊，但在杂兵机里肯定算实力强劲的。此时我方万丈会暂时离队，奇坦会永久离队。此前投资在奇坦及其机体上的资源将在过关后全部返还。

超巨大空中要塞有 90000 点 HP，有二次行动和地图炮，尤其要注意它的单体攻击附加行动不能的负面效果，被命中的队员连反击、闪避、防御都做不出来，一旦中招的话请用精神“希望”来解除。当射程内没有目标时，超巨大空中要塞会主动靠过来。将其 HP 削减至一半或一定回合后会发生剧情，无敌铁金刚 ZERO 作为敌方出现。注意此剧情发生前，如果将超巨大空中要塞的 HP 消减至一半的话，剧情发生后它会回满 HP。无敌铁金刚 ZERO 的 HP 刚刚过 10 万点，同时具有 70% 以上必定命中、30% 以下必定闪避的技能，因此优先击坠它。不过此时玩家的实力也很强了，之后还有万丈和西蒙重新归队，单是这两个加起来不到 200000 点 HP 的 BOSS 并不难对付。击坠两个 BOSS 后过关。

第51话A　天空里闪耀的，全都是未来

胜利条件	1.击坠格兰杰波玛
失败条件	1.西蒙遭击坠
	2.无→我方战舰遭击坠
SR条件	3回合内将格兰杰波玛的HP降至99999以下
隐藏工厂对话条件	以敌全灭的方式过关



一开始是红莲螺严单挑格兰杰波玛，如果此前有对红莲螺严进行 10 段改造的话，第 1 回合开热血，然后反击两次，就能在第 1 回合内将 BOSS 的 HP（164000 点）打至 1/3 以下。这样就会发生剧情，我方大部队和敌方援军出现。这一战敌方全是 HP 超过两万的大家伙，嫌烦的话还是让正树放地图炮。如果此前 50 话的 SR 条件全部达成的话，在进入此话前能获得白金徽章，它的效果是赋予装备者二次行动的能力。再配合增加 ExC 的零件，让正树一回合内扫遍全场不在话下。之后再让我方队员上来捡人头就好。注意 BOSS 的地图炮范围比账面射程要远，不要上当了。

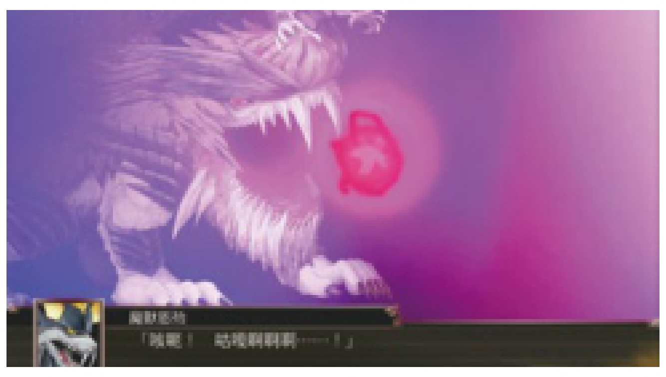
将格兰杰波玛的 HP 降至 99999 以下时发生剧情，之后红莲螺严追加新招，BOSS 的 HP 全回复且能力上升。不过这 20 万 HP 在我方的围攻之下依然无所作为。

最终话A 仅限于此的世界

胜利条件	1.全灭敌人→击坠魔兽恩殆
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.伊欧利遭击坠
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

本关玩家将迎来游戏最后同时也是最强的敌人。此关可以分为三个阶段，第 1 阶段需要面对初始的杂兵军团，击坠 20 架敌机或进入第 4 回合时会进入第 2 阶段，最终 BOSS 魔兽恩殆将出现在星球的正顶上，同时初始敌人会全部消失，取而代之的是数量庞大的复制沃斯 · 狄恩贝尔军团。最终 BOSS 的 HP 为 25 万点，将其 HP 削减至 10 万点以下时会发生剧情，之后进入第 3 阶段。在第 3 阶段时最终 BOSS 会补满 HP，我方全员的 HP、EN、SP 也会回满，这次将最终 BOSS 击坠后就能迎来结局。

由于复制沃斯 · 狄恩贝尔军团实在太麻烦，而最终 BOSS 不仅有超广范围的地图炮以及减少气力的招式，而且 130 气力以上时拥有四次行动能力，因此一回合内将其击坠是最佳选择。玩家可以先击坠 19 架敌机（数量可以在战况确认中查看），之后在第 4 回合开始前全军来到星球附近布阵完毕。这样第 4 回合开始后最终 BOSS 就会陷入重围中，算上自动回复的血量，只要大约打出 40 万点伤害即可过关。



激斗路线

第49话B 不绝涌现的敌群

胜利条件	1.全灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙、伊欧利任一位遭击坠
	3.到达第8回合
SR条件	4回合内通过关卡
隐藏工厂对话条件	用西蒙击坠一定数量的敌人后

此话没有 BOSS 机，但有海量的杂兵。先击破 20 架敌机后出现大量敌机增援，敌增援遍布北方和东方，很容易形成混战，可事先安排主力过去。之后再击破 20 架敌机后发生剧情，我方全回复，同时出现援军。

此话过后，超银河大红莲 / 达雅卡正式加入，它可以和红莲螺严合体为超银河红莲螺严。合体后两者装备的零件均可以派上用场，利用这点可以大大强化超银河红莲螺严的战斗力。

第50话B 起死回生

胜利条件	1.击坠帝王号、沃斯·狄恩贝尔→击坠超巨大空中要塞
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.伊欧利遭击坠→西蒙、伊欧利遭击坠
SR条件	3回合内达成胜利条件
隐藏工厂对话条件	奇坦已经成为王牌驾驶员

获得道具

名称	方法
高精度感应系统	击坠超巨大空中要塞
强化推进器	击坠沃斯·狄恩贝尔

这一话要连续面对多个 BOSS。初始敌人分南北两路，南边是沃斯 · 狄恩贝尔，北边是帝王号，两者的棘手程度差不多，只不过帝王号没有 HP 回复。这里建议是第一回合按兵不动，这样做是因为击坠这两个 BOSS 后，更强大的超巨大空中要塞会从东北角出现。只要两个 BOSS 的射程中没有目标，他们就会主动向玩家靠近，这样就好打不少。击坠帝王号之后会发生剧情，此时我方万丈会暂时离队，奇坦会永久离队。此前投资在奇坦及其机体上的资源将在过关后全部返还。在这个剧情前不妨多用万丈的资源。

随后出现的超巨大空中要塞有 90000 点 HP，有二次行动和地图炮，同它一起出现的还有大批量产帝王号。尤其要注意它的单体攻击附加行动不能的负面效果，被命中的队员连反击、闪避、防御都做不出来，一旦中招的话请用精神“希望”来解除。当射程内没有目标时，超巨大空中要塞会主动靠过来。这里不妨先收缩防线，由于超巨大空中要塞有二次行动，因此躲一下的话它肯定会冲到最前面，这样就利于围歼。而且将其 HP 削减至一半或一定回合后会发生剧情，剧情后万丈和西蒙复归。注意此剧情发生前，如果将超巨大空中要塞的 HP 消减至一半的话，剧情发生后它会回满 HP。



第51话B　可能性的宇宙

胜利条件	1.击坠格兰杰波玛→击坠格兰杰波玛和无敌铁金刚ZERO
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.西蒙遭击坠
SR条件	3回合内将格兰杰波玛的HP降至99999以下
隐藏工厂对话条件	必定发生

获得道具

名称	方法
超合金NZ	击坠无敌铁金刚ZERO

如果此前 50 话的 SR 条件全部达成的话，在进入此话前能获得白金徽章，它的效果是赋予装备者二次行动的能力。推荐给龙王丸装备，然后再多上一些会期待的队员。

这一战敌方全是 HP 超过两万的大家伙，还是让正树放地图炮削血，然后我方队员捡漏打起来最为快捷。注意 BOSS 的地图炮范围比账面射程要远，不要上当了。

格兰杰波玛的 HP 是 164000 点，SR 条件达成或第 4 回合时发生剧情，之后红莲螺严追加新招，BOSS 的 HP 全回复，同时无敌铁金刚 ZERO 出现在西边。格兰杰波玛本身不算强，只有个地图炮要小心。虽然无敌铁金刚 ZERO 是孤身一人前来，但要注意当它发动能力后硬得不可思议，不要看上去账面 HP 不高就掉以轻心。

此话过后，无敌铁金刚 ZERO 正式加入。

最终话B　永远的艾尔·瓦司

胜利条件	1.全灭敌人→击坠魔兽恩殆→击坠魔兽霍普斯
失败条件	1.我方战舰遭击坠
	2.伊欧利遭击坠
	3.到达N+6回合
SR条件	无
隐藏工厂对话条件	无

此关可以分为四个阶段。

第 1 阶段需要面对初始的杂兵军团，将其全灭或进入第 4 回合时会进入第 2 阶段。

第 2 阶段时，魔兽恩殆将出现在星球的正顶上。BOSS 拥有 19 万点 HP，将其 HP 削减至 10 万点以下时会发生剧情，剧情后魔兽恩殆的 HP 全满，我方全员 HP、EN、SP、气力全满，之后进入第 3 阶段。

在第 3 阶段中击坠 19 万点 HP 的魔兽恩殆后，最终 BOSS 出现，进入第 4 阶段。

第 4 阶段时最终 BOSS 会出现于正北方稍微偏东的地方，同时召唤出数量庞大的复制沃斯·狄恩贝尔军团。最终 BOSS 的 HP 为 29 万点。将最终 BOSS 击坠后就能迎来结局。

两个 BOSS 都拥有非常夸张的地图炮，最终 BOSS 在 130 气力以上时还拥有四次行动能力。另外当最终 BOSS 出现后，必须在 6 回合内将其消灭。推荐在一回合内将其击坠。具体步骤如下：

首先故意留 1 个敌人不打，在第 3 回合我方全员在星球附近形成包围，这样等第 4 回合魔兽恩殆出现后，立刻就陷入我方的包围中。第 4 回合中，在将 BOSS 的 HP 打至 10 万点以下之前，我方全员用光精神，这样当剧情发生后，我方个个都是身披 N 种精神，同时 SP 全满。这时可以先缓一回合，剩下还能行动的队员全部往最终 BOSS 预出现的位置移动。可以故意等一回合，由于我方队员此时都是全身精神，根本不怕吃到 BOSS 的地图炮。这样等第 5 回合后马上打爆魔兽恩殆，再围歼最终 BOSS 即可。



通关之后

通关之后系统会让玩家保存一个档，之后读这个档选择继承游戏，即可开始二周目游戏。

二周目游戏时，玩家将会继承已取得的资金、TacP、击坠数从第 1 话开始进行游戏。技能路线的研发状况以及 Magic 自订的开放状况也会完整继承。每通关 1 次，可保留 5 个通关时持有的强化零件，但徽章除外。保留的零件数量最大是 25 个，也就是通关 5 次。

此外从第 3 周目开始，机体、武器的改造上限会变为 15 段。从第 4 周目开始，游戏开始时可以获得 7 个强化零件，分别是：X 水晶、X 推进器、生化装甲、气旋推进器、旋行护身符、拓朴瞄准器、马克士威马达。其中 6 个在《机战 V》中已经出现过，从性能上来说并不是什么逆天玩意儿。

此外玩家还可以选择继承 TacP 的方法，可以选择全部还原后继承，也可以保留各驾驶员的技能学习情况。因为新一周目游戏时玩家肯定有很多全新感悟，而且像王牌尊严这种技能肯定也用不上了，因此推荐还原。

改造继承

原机体	新机体	时间	备注
丹拜因	比尔拜因	第12话	丹拜因依然保留
比尔拜因	萨拜因	第33话A	比尔拜因依然保留
龙神丸	龙王丸	第23话	龙王丸由龙神丸变身而来
战神丸	战王丸	第30话A	-
幻神丸	幻王丸	第30话A	-
特急勇者	凯撒大帝	第27话	-
凯撒大帝	无敌勇者	第30话A	-
无敌铁金刚Z	铁金刚凯撒	第28话	无敌铁金刚Z依然保留
铁金刚凯撒	无敌铁金刚ZERO	第51话B	铁金刚凯撒依然保留
金刚大魔神	铁金刚皇帝G	第28话	金刚大魔神依然保留
海盗高达X1改·改	海盗高达X1全覆式披风	第30～34话B	-
LUXON	LUXON NEXT	第30～34话B	-
BRADYON	BRDYON NEXT	第30～34话B	-
ν高达	Hi-ν高达	第35话	ν高达依然保留
Glaive 希尔妲特装型	Arquebus 希尔妲特装型	第32话A	-
Arquebus 希尔妲特装型	Theodora	第36话	-
Arquebus 萨莉亚特装型	Cleopatra	第36话	-
红莲螺严	超银河红莲螺严	第49话AB	-

改造继承向来是玩家初次游戏时比较关心的问题，因为这关系到资金的使用。特别是一些能“1 拖 N”的强力机体更是玩家的最爱。本作中只有丹拜因和 ν 高达能满足这一条件，其中丹拜因登场极早，更换机体也早，《圣战士》系的机师也有一定强度，不妨把早期资金全砸进去。铁金刚系这次由于驾驶员限制得很死，想练阿强或莎也加的朋友可能要失望。

需要注意的是 ZZ 高达不继承 Z 高达的改造。另外本作有一位永久离队的队员，由于离队时会退还玩家投入的资金和 TacP，这里就不具体指出是谁了，以免剧透。



全隐藏要素一览

事先说明

1. 本作有大量隐藏要素采用FLAG点数制。玩家不必达成所有条件，只要在特定话数结束后累计点数达到（超过亦可）一定值即可成功。但要注意不少FLAG点数出现于分支关卡中。

2. 劝说选项需要指定我方驾驶员来到目标邻近的上下左右四格才会出现，劝说完毕后该驾驶员本回合的行动结束。

3. 所谓战斗1次，代表指定我方驾驶员攻击一次目标，战斗结果没有影响。但目标主动攻击我方时并不一定算数，为保险起见此类条件只建议由我方主动攻击。

4. 部分隐藏要素在多周目游戏时会无条件解锁，下文不再赘述。

5. 隐藏零件的入手方法已写入流程攻略中，以下不再说明。

秘密关卡 名为意念的灵光&比尔拜因（夜间迷彩）&灵光射击

1. 第4话 流浪圣战士：让翔与陶德战斗1次，陶德FLAG点数+1。

2. 第4话 流浪圣战士：用翔劝说陶德，陶德FLAG点数+1。

3. 第4话 流浪圣战士：用翔击坠陶德，达成特别条件1。

4. 第10话 因缘螺旋：用翔与陶德战斗1次，陶德FLAG点数+1。

5. 第12话 灵光战士，翔空：用翔与陶德战斗，陶德FLAG点数+1。

6. 第12话 灵光战士，翔空：用玛贝尔与陶德战斗，陶德FLAG点数+1。

7. 第12话 灵光战士，翔空：用翔击坠陶德，达成特别条件2。

第12话“灵光战士，翔空”过关后，如果陶德FLAG点数达到4，且完成两个特别条件，那么下一话将自动进入秘密关卡“名为意念的灵光”。

完成此秘密关卡后，可以选择是否解锁比尔拜因的夜间迷彩，选择后比尔拜因将由默认的红色变为灰色。注意更改之后无法换回来。

然后在第34话结束后（路线不限），比尔拜因将追加最强武器：灵光射击。



毕亚雷斯/陶德

1. 第4话 流浪圣战士：让翔与陶德战斗1次，陶德FLAG点数+1。

2. 第4话 流浪圣战士：用翔劝说陶德，陶德FLAG点数+1。

3. 第10话 因缘螺旋：用翔击坠陶德，陶德FLAG点数+1。

4. 第12话 灵光战士，翔空：用翔与陶德战斗，陶德FLAG点数+1。

5. 第12话 灵光战士，翔空：用玛蓓尔与陶德战斗，陶德FLAG点数+1。

6. 多恶达路线 第34话A 陶德之上：4回合内由翔击坠陶德，陶德FLAG点数+2。

多恶达路线 第34话A陶德之上：击坠陶德时，如果累计的陶德FLAG点数之和达到5，那么毕亚雷斯/陶德会当场加入。

密斯路基路线 第34话B完美的世界：分支剧情结束后，如果累计的陶德FLAG点数之和达到5，毕亚雷斯/陶德正式加入。



卡巴迦利/面具&G-Rach/马妮&世界树/芭拉拉

1. 第5话 海盗部队的G：用贝尔利击坠面具，面具FLAG点数+1。

2. 第9话A 该踏上的路、第9话B 黑暗中的火光：用贝尔利击坠面具，面具FLAG点数+1。

3. 第20话 宇宙与大地：贝尔利和面具战斗1次，面具FLAG点数+1；贝尔利和面具战斗2次，面具FLAG点数再+1。

4. 第27话 命中注定的对手：用贝尔利击坠面具，面具FLAG点数+1。

5. 第27话 命中注定的对手：用贝尔利或拉拉雅击坠马妮，面具FLAG点数+1。

6. 密斯路基路线 第34话B 完美的世界：用贝尔利或拉拉雅和马妮战斗1次，面具FLAG点数+1。

7. 复国路线 第43话B 各自的决定：用贝尔利击坠面具，面具FLAG点数+1。

复国路线 第43话B 各自的决定：此话过后，如果累计的面具FLAG点数达到6，G-Rach/马妮&世界树/芭拉拉正式加入。卡巴迦利/面具的正式加入要等到第45话B在耀眼的风中。

多恶达路线 第45话A 王者的资格：分支剧情结束后，如果累计的面具FLAG点数达到6，卡巴迦利/面具&G-Rach/马妮&世界树/芭拉拉正式加入。

如果错过了让他们加入的机会，那么他们会在“激斗路线 第49话B 不绝涌现的敌群”中自动加入。

NERGAL/比森

1. 第8话 异界的战争：让青叶和雏战斗一次，之后用青叶击坠比森，比森FLAG点数+1。

2. 玛娜之国路线 第15话B 单翼的两人：让青叶和比森战斗1次，比森FLAG点数+1；让迪奥和比森战斗1次，比森FLAG点数+1；让希洛和比森战斗1次，比森FLAG点数+1。

3. 密斯路基路线 第30话B 心中的暴风雨：希洛和比森战斗1次，比森FLAG点数+1；杰克斯和比森战斗1次，比森FLAG点数+1。

4. 第37话 步向无人知晓的未来：在雏自动加入的剧情发生前，用青叶击坠比森，比森FLAG点数+2；雏加入后，让希洛和比森战斗1次，比森FLAG点数+1；雏加入后如果用青叶击坠比森，比森FLAG点数+1；雏加入后如果用雏击坠比森，比森FLAG点数+2。

复国路线 第44话B 回到那片天空的未来：此话过后，如果累计的比森FLAG点数达到5点，那么NERGAL/比森正式加入。

多恶达路线 第45话A 王者的资格：分支剧情结束后，如果累计的比森FLAG点数达到5点，那么NERGAL/比森正式加入。

秘密关卡 红色彗星的坚持&夜莺

1. 第 20 话 宇宙与大地：击坠夏亚。

2. 宇宙路线 第 22 话 B 雷哈顿的血脉：由阿姆罗击坠夏亚。

3. 第 35 话 再登巅峰：用阿姆罗击坠 1 架 BOSS 机，用夏亚击坠 8 架敌机且包含奇亚。

第 35 话 再登巅峰：此话过后，如果在第 2 次分支剧情选择地面路线，那么只要达成条件 1 和 3，即可解锁秘密关卡“红色彗星的坚持”；如果在第 2 次分支剧情选择宇宙路线，那么需达成条件 1、2、3 才能解锁。



完成秘密关卡“红色彗星的坚持”后，可获得超强的隐藏机体夜莺。

雅克特·多加（邱尼/葵丝专用）

A. 宇宙路线 第 21 话 B 未知宇宙：用克里姆击破两架敌机，过关后入手邱尼专用雅克特 · 多加。

B. 宇宙路线 第 21 话 B 未知宇宙：用米克击破两架敌机，过关后入手葵丝专用雅克特 · 多加。

秘密关卡 最凶恶VS最强大&魔神双皇击&无敌铁金刚ZERO

1. 第 24 话 伟大的勇者：让甲儿和铁也与勇者喀尔达普拉战斗，并由两人其中的一位击坠勇者喀尔达普拉。

2. 第 28 话 黑暗与光明：用甲儿或铁也击坠暗黑大将军，且过关时甲儿和铁也的击坠数合计 80 以上。

3. 第 28 话 黑暗与光明：在无敌铁金刚 ZERO 经过一定回合后主动撤退的剧情发生之前，将其 HP 降至 30000 以下来触发其撤退的剧情。

第 28 话 黑暗与光明：此话过后，如果满足条件 1 和 2，或是 1 和 3，那么就能解锁秘密关卡“最凶恶 VS 最强大”。

打过秘密关卡“最凶恶 VS 最强大”后，提前解锁合体技 魔神双皇击。无敌铁金刚 ZERO 将在激斗路线 第 51 话 B 可能性的宇宙结束后正式加入。可惜此时只剩一话让玩家爽了。

盖特拉修/洛克帕

1. 第 27 话 命中注定的对手：让拉拉雅与洛克帕战斗 1 次，让林格与洛克帕战斗 1 次，再用拉拉雅或林格击坠洛克帕。

复国路线 第 43 话 B 各自的决定：此话过后，如果达成条件 1，盖特拉修 / 洛克帕正式加入。

多恶达路线 第 45 话 A 王者的资格：分支剧情结束后，如果达成条件 1，盖特拉修 / 洛克帕正式加入。

萨克III改/玛修玛

1. 第 29 话 蔷薇的狂战士：在前半段中，于 4 回合内击坠玛修玛。

2. 第 29 话 蔷薇的狂战士：在后半段中，让杰特劝说玛修玛，之后用杰特击坠玛修玛。

3. 第 29 话 蔷薇的狂战士：在后半段中，当玛修玛加入后，用他击坠两架敌机，之后会出现特殊对话。

满足以上 3 个条件时，此话过后萨克III改 / 玛修玛正式加入。

昆·曼沙/克雷米

1. 密斯路基路线 第 33 话 B 夏亚的迷茫：用杰特、普露劝说普露二号后，然后用杰特或普露击坠普露二号。之后击坠克雷米，人选不限。

2. 复国路线 第 43 话 B 各自的决定：用露击坠克雷米。

复国路线 第 43 话 B 各自的决定：击坠克雷米时，如果满足以上两个条件，克雷米就会正式加入。

α·阿基尔

1. 密斯路基路线 第 33 话 B 夏亚的迷茫：2 回合内击坠 α · 阿基尔，α · 阿基尔 FLAG 点数 +1。

2. 复国路线 第 45 话 B 在耀眼的风中：用贝尔利或阿姆罗或普露二号击坠昆，α · 阿基尔 FLAG 点数 +1。

多恶达路线 第 45 话 A 王者的资格：分支剧情结束后，如果累计的 α · 阿基尔 FLAG 点数之和达到 1，α · 阿基尔正式加入。

复国路线 第 45 话 B 在耀眼的风中：此话过后，如果累计的 α · 阿基尔 FLAG 点数之和达到 2，α · 阿基尔正式加入。

Gaeon/奇亚

1. 密斯路基路线 第 33 话 B 夏亚的迷茫：用贝尔利或克里姆或夏亚击坠奇亚，奇亚 FLAG 点数 +1。

2. 第 35 话 再登巅峰：用夏亚击坠奇亚，奇亚 FLAG 点数 +1。

3. 复国路线 第 45 话 B 在耀眼的风中：用贝尔利或克里姆或夏亚击坠奇亚，奇亚 FLAG 点数 +1。

复国路线 第 45 话 B 在耀眼的风中：此话过后，如果累计的奇亚点数到达 3，Gaeon/ 奇亚正式加入。

多恶达路线 第 45 话 A 王者的资格：分支剧情结束后，如果累计的奇亚点数到达 1，Gaeon/ 奇亚正式加入。

秘密关卡 舒华新力加的秘密

第 41 话 突破天际的螺旋：此话过后，如果此时我方的王牌驾驶员数量达到 10 人，M. 自订的等级达到 5 级，那么将会进入秘密关卡：舒华新力加的秘密。这是游戏中最容易赚钱的关卡，而且不影响 SR 点数的获得。

结局分支

1. 已通过秘密关卡“最凶恶 VS 最强大”。

2. 第 48 话 黑暗之王与光明勇者：用甲儿或铁也击坠黑暗帝王。

3. 第 48 话 黑暗之王与光明勇者：此话过后，我方王牌驾驶员数量大于 25 人。

第 48 话 黑暗之王与光明勇者：此话过后，如果满足条件 1 和 3，或是 2 和 3，将进入结局路线选择。

选择“主人跟各位一定能获胜”，进入通常路线。

选择“今后将会有超乎想象的敌人来袭”，进入激斗路线。



游戏迷因 GAME MEME

“彩蛋”渐渐变成了流行文化中不可或缺的一部分，不光在游戏里，甚至很多影视作品中我们都能在其中找到彩蛋的身影。在电影《头号玩家》中，彩蛋甚至变成了电影本体的一部分。纵观游戏历史，广为人知的彩蛋有很多，但谈到彩蛋的“起源”以及其给业界所带来的影响，各位读者可能就不太熟悉了。这期我们就来聊聊这个起源，一段发生在 1979 年的故事。

文 三日月 美编 NINA



头号彩蛋——沃伦·罗宾尼特的“奇幻冒险”

何谓“彩蛋”？

彩蛋（Easter egg）的原意是指欧美国家为了庆祝复活节时所使用的被涂成五颜六色的鸡蛋（根据地区不同也可以换成其他材质的假蛋，现代多用巧克力代替）。在古时，蛋象征着生育与重生，而在一些信奉基督教的国家中，复活节彩蛋则代表着耶稣的空坟，暗指耶稣死而复生。每年春分月圆之后的第一个星期日就是复活节，具体日期会根据地方和年份会有两个不同的版本，例如今年的复活节就有两个时间，分别是 4 月 1 日和 4 月 8 日。

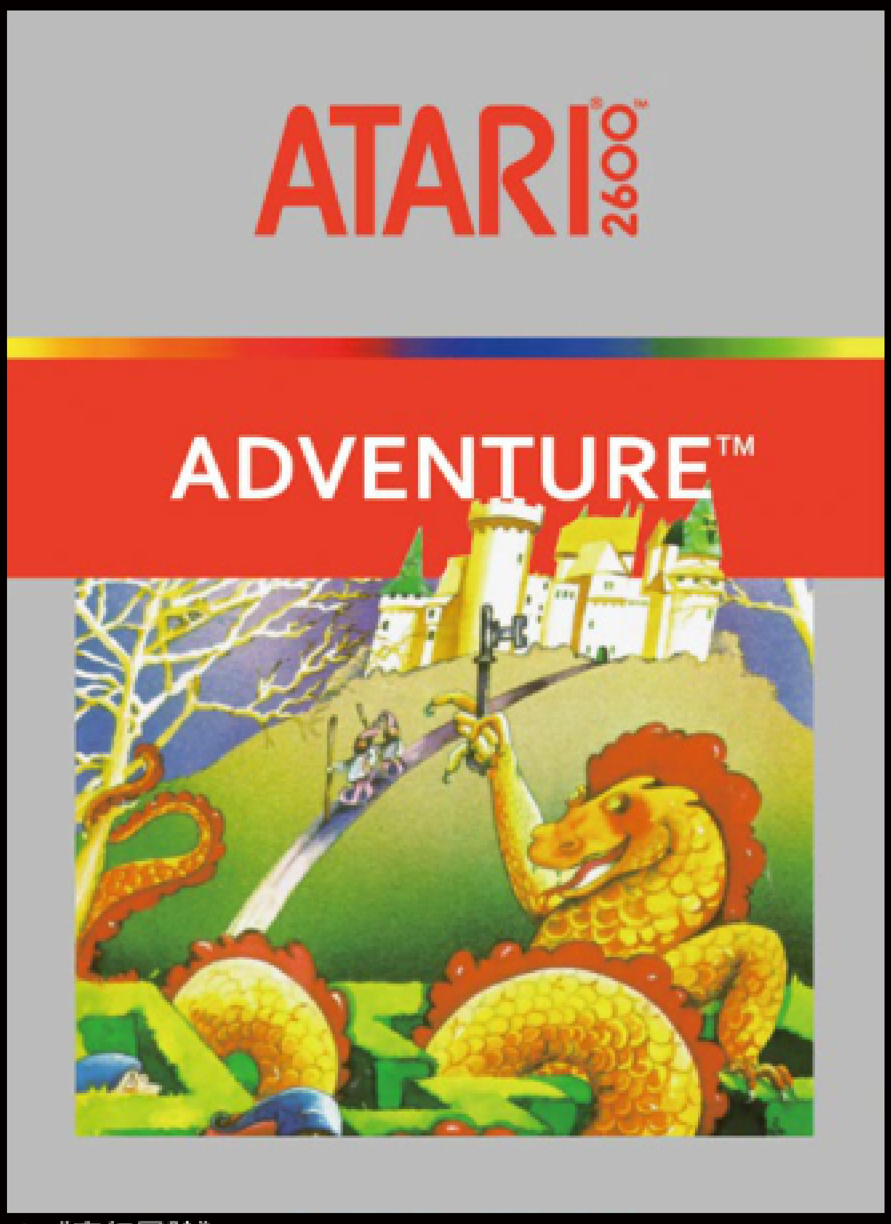


▶不是所有的彩蛋都能吃，例如这个限量1000个的2017年白宫彩蛋，售价135美元一个，至今都还没卖完。

“寻找彩蛋”（egg hunt）是复活节的其中一个重要节目，大人们会将彩蛋藏起来然后让孩子们去找。随着时代的发展，这个概念慢慢延伸到了另一些领域：电脑软件、影视作品以及玩家最为熟悉的电子游戏。

彩蛋中的彩蛋

在近期热映的电影《头号玩家》中，1979 年出品的 Atari 2600 平台游戏《魔幻冒险》（Adventure）在电影剧情中扮演了重要角色。玩家在本作中操作一个小小的像素块在一个小小的“开放世界”里探索，目标是找到关键道具，击败三条巨龙，获得圣杯然后将其带回黄金城堡里。



▲《魔幻冒险》

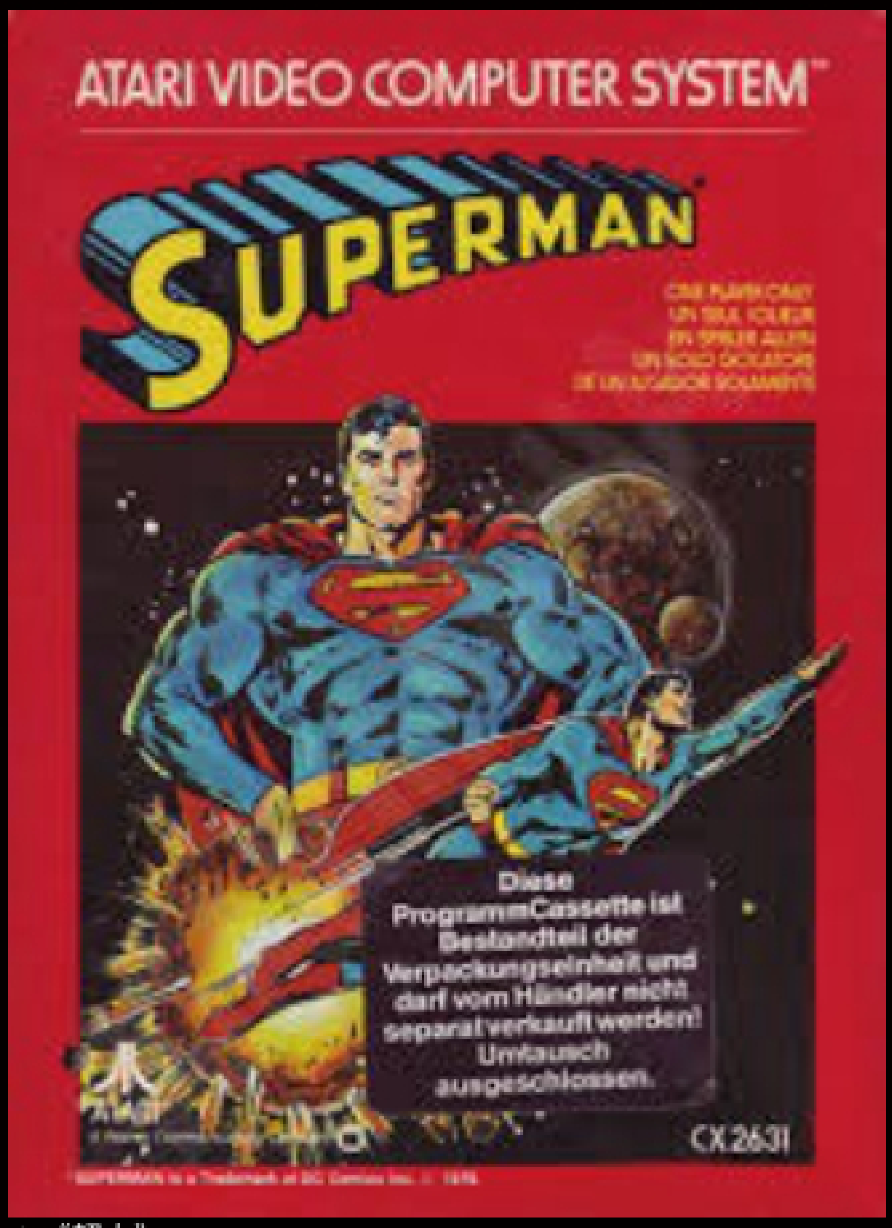
是的，你没看错，本作是一款 1979 年出品的开放世界游戏。虽然世界的大小甚至还远远比不上现代任意一个线性流程游戏的关卡，但游戏概念却和很多开放世界游戏不谋而合。例如本作的场景放在当时来说非常大，玩家需要不停地切换场景（总共 30 个场景）才能把地图全部探索完；敌人有着自己的行动规律，即便玩家离开场景看不到敌人，敌人也会自发在场景内移动，游戏中甚至有一种会满地图追着玩家不停攻击的特殊敌人，被攻击打中的话身上的道具会被它偷走。

电影里所提到的彩蛋是真实存在的，触发的方法也和电影里所说的一样：不按照主线剧情走，找到一个黑色城堡，进入城堡后找到一个小灰点，将其搬回到初始起点后就会打开一个秘密房间，房间里玩家会找到一行字，写道：CREATED BY WARREN ROBINETT（由沃伦 · 罗宾尼特制作）。

《奇幻冒险》的开端

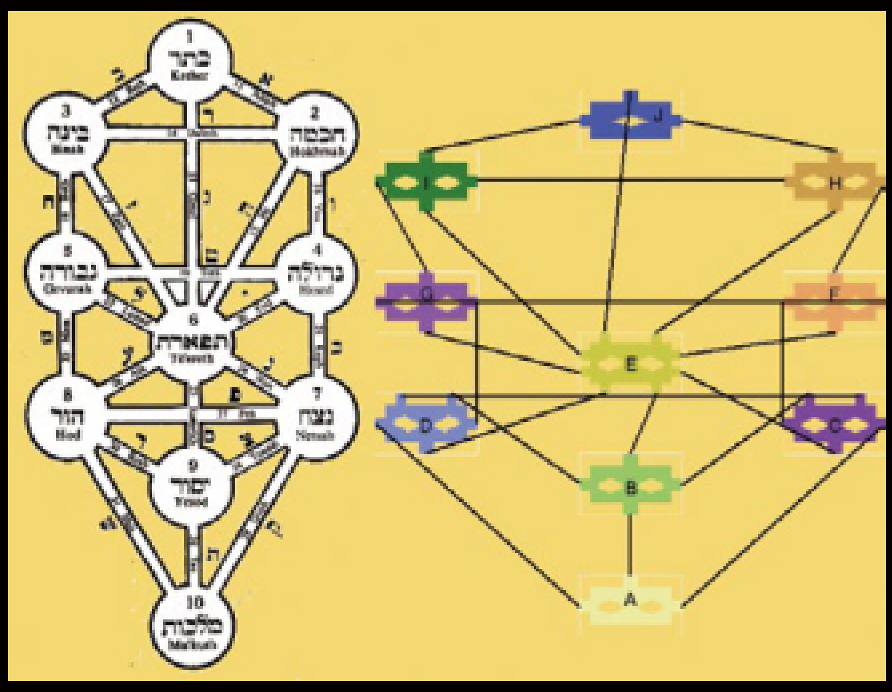
除了电影里的“第一个附带彩蛋的游戏“这个响亮的名号外，从游戏的角度来说，《奇幻冒险》本身就足够传奇。它是游戏历史上第一款动作冒险类游戏，也是主机上的第一款奇幻题材游戏。游戏发售后立即获得玩家的一致好评，并卖出了 100 万份。沃伦 · 罗宾尼特花了整整一年时间来制作这款游戏，而这款游戏也给后续的几款 Atari 2600 游戏打下了坚实的基础：它的源代码分别被用在了《超人》（第一款授权改编游戏，同时也是第一款拥有“暂停键”的游戏）和《寻剑》（Sword Quest）上。

话说《寻剑》全系列共 4 部，玩家通过在游戏中解谜，从而获得参加比赛的资格，每一部游戏的获胜者都可以获得一件价值不菲的奖品并获得参加总决赛的资格，而最终获胜者还可以获得一把黄金之剑。不得不说这听起来和《头号玩家》



▲《超人》

倒是有点异曲同工之妙，然而由于广为人知的《E.T》事件，游戏还没出完雅达利就先倒下了，游戏只出到第三部就夭折了，奖品也才送出两个。


▲线索除了在游戏里以外，还有一些线索分布其周边漫画里。谜题内容更是从黄道十二宫到卡巴拉生命树应有尽有，堪称现实版“绿洲”。

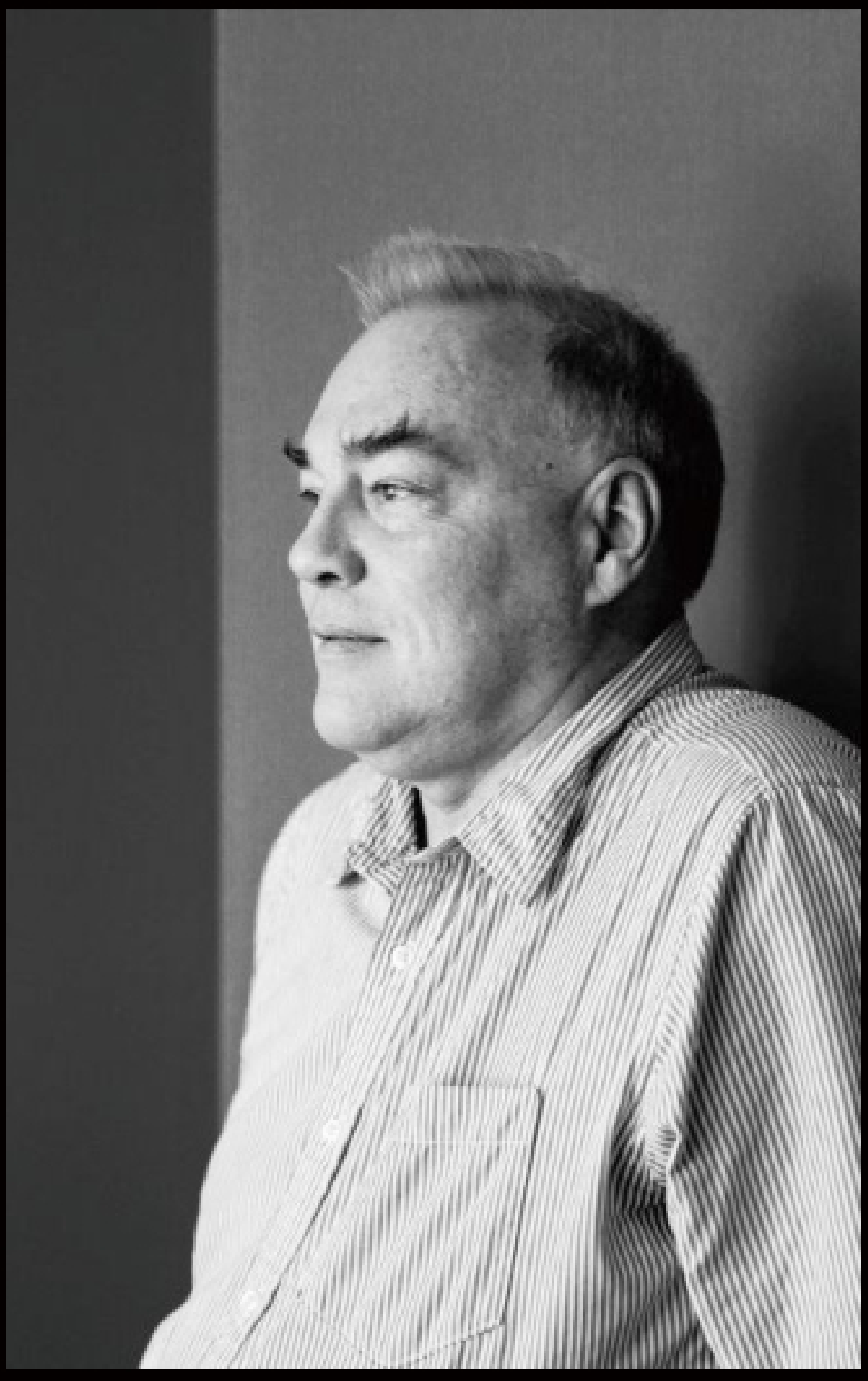
言归正题，《奇幻冒险》的前身是文字冒险类游戏始祖《巨穴冒险》（Colossal Cave Adventure）。这款由威尔 · 克罗瑟（Will Crowther）制作的 PDP-10 游戏和现在那些动不动就放一堆美少女插图的日式文字冒险游戏相比，只有文字的《巨穴冒险》显得更加的纯粹，另外本作还是历史上第一款拥有 Mod 的游戏，也算得上是大名鼎鼎了。


▲在当时那个时代要想玩上《巨穴冒险》还有点不容易，毕竟 PDP-10的价格和占位有点“不太亲民”。


▲《巨穴冒险》

沃伦 · 罗宾尼特在参观斯坦福大学人工智能实验室的时候看到了这款游戏，在玩了几个小时后，他的脑里只剩下一个念头：我也要做一款这样的游戏，而且还是要带图像的那种。然而理想是丰满的，现实是骨感的，摆在沃伦面前的是一个难题：卡带的容量远远不够。

虽然游戏只有文字，但《巨穴冒险》的容量达到了数百 kb，而 Atari 2600 的卡带容量只有可怜的 4kb，算上主机自带的容量（128b）也远远不够。为了解决这个问题，沃伦找到了他的大学教授肯 · 汤姆森 (Ken Thompson) 帮忙，后者将 c 语言的部分技术应用到了游戏的开发上，将游戏的容量尽可能地压缩。不过即便如此，最终游戏上市后，其最终容量也几乎把所有空间给占掉，剩余的容量仅仅只有 15b。

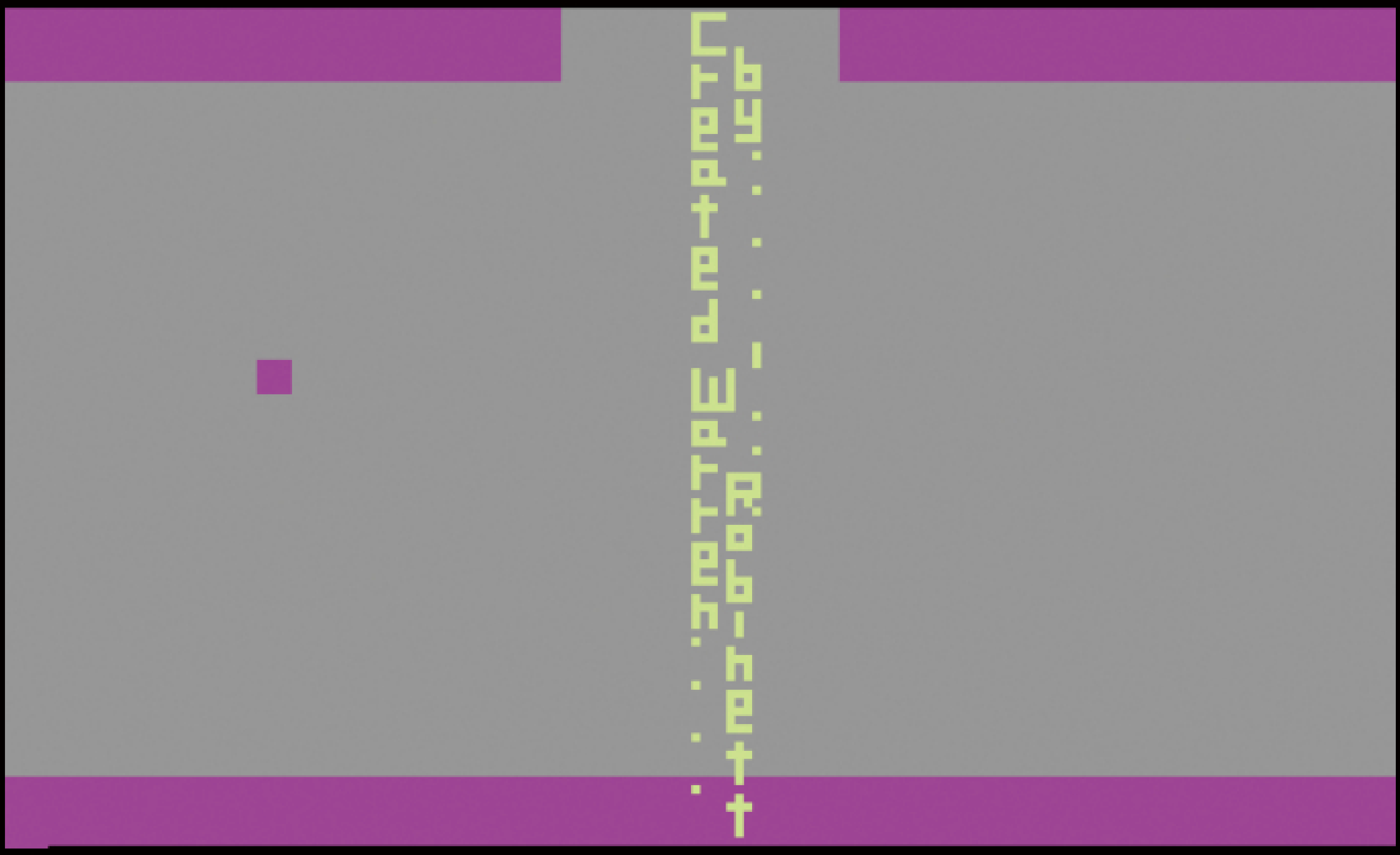

▲沃伦·罗宾尼特

技术问题解决了，接下来就需要说服老板投资了。雅达利的高层对于沃伦的《奇幻冒险》颇感兴趣，但他们依然就容量问题拒绝了本作的开发，并要求沃伦去开发另一款游戏《超人》，而《超人》的源代码正是来源于《奇幻冒险》的初始版本。沃伦拒绝了，并继续秘密地进行《奇幻冒险》的开发工作。而最后游戏开发完成时已经是一年后的 1979 年 6 月，在将游戏的源代码交给雅达利的管理层后，他就从雅达利离职了。

彩蛋——来自制作人的无声抗议

在当时的游戏业界，发行商的地位要远远超过制作人本身。游戏的包装盒上会印有发行商的全称，却不会有任何制作人的名字。除了知名度以外，游戏制作人的薪酬也不高。就以当时的雅达利而言，雅达利旗下的制作人的薪酬和他制作的游戏能卖多少份没有任何联系，制作人本身并不会因为游戏热销而获得任何分红。

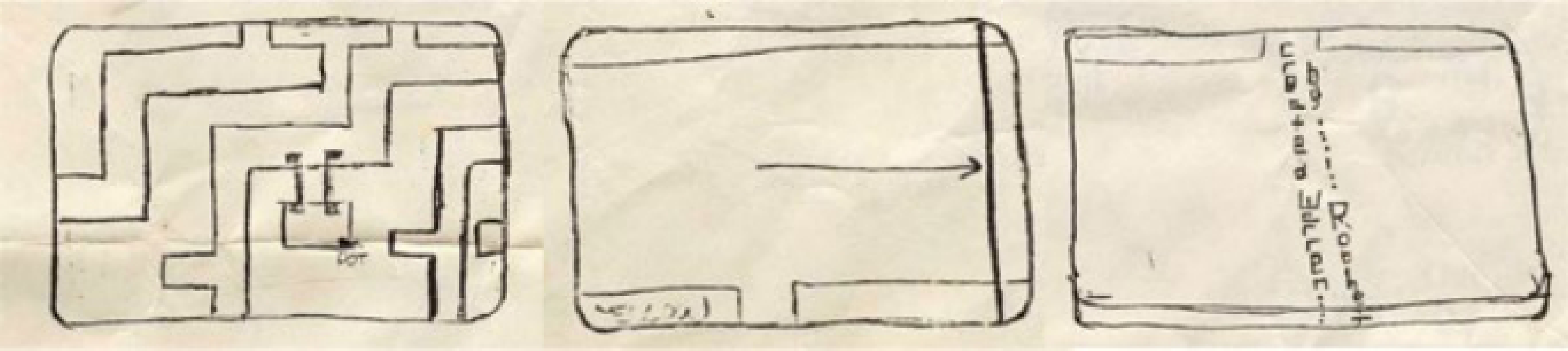
用当时雅达利 CEO 雷 · 凯萨（Ray Kassar）的话来说，制作人本身和流水线上的工人没什么区别，只要会编程，谁都可以做游戏。沃伦则不同意这个观点，他认为制作游戏本身是一门需要创意才能完成的工作。而为了表达自己的不满，顺便复仇一下老东家，沃伦决定在《魔幻冒险》里塞点私货。



▲《奇幻冒险》的彩蛋

以现在的角度来看，这“私货”明显有点塞得有点大。毕竟彩蛋的主体，那个自带闪烁特效的“CREATED BY WARREN ROBINETT”占据了游戏总空间的 5%。彩蛋的位置并不在游戏流程的必经之路上，沃伦本身也没有将这个秘密讲给其他人听。因此这个彩蛋直到差不多一年后才被 15 岁的亚当 · 克雷顿（Adam Clayton）发现，这位热心玩家甚至还画了一张地图给雅达利，上面更是图文并茂讲解了解锁彩蛋的详细步骤。

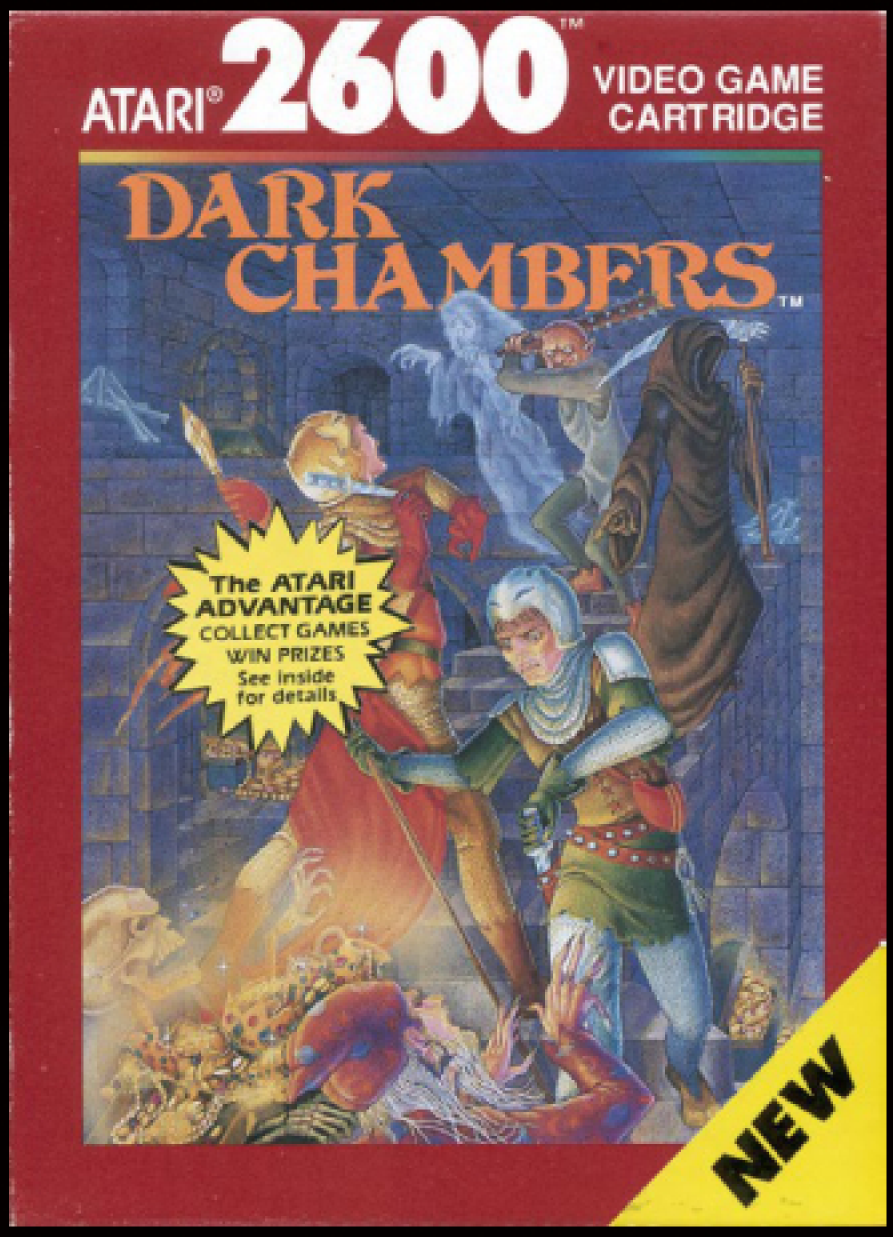
这位热心玩家不知道的是，雅达利高层在收到这封信后勃然大怒。在找到相关的代码后，他们立即吩咐程序员布拉德 · 斯图尔特（Brad Stewart）去删除这个彩蛋。同为程序员的布拉德拒绝了，并表示“即便我真的把彩蛋删了，我也只会把自己的名字换上去而已”。而更换卡带需要花费雅达利 10000 美元，因此不想花钱的雅达利高层决定忍一忍当无事发生过。



▲亚当 · 克雷顿当年寄出信件的一部分。

出色的商人总能从困境中找出商机，管理层的一员史蒂夫 · 怀特（Steve Wright）觉得这是一个极好的宣传机会，他说服了高层在之后的雅达利游戏中加入彩蛋供玩家去寻找。也是在那个时候，他将这些“额外内容”称之为“Easter egg”，“彩蛋”一词也就此应运而生。雅达利甚至将彩蛋和现实联系在一起，最典型的例子就是上文提到过的《寻剑》。

当时的游戏彩蛋还没有现在这么多花样，内容和《奇幻冒险》类似，多是一些制作人自己留下来的签名或者文字，但彩蛋的出现提高了制作人在玩家心目中的地位。在制作名单还没有诞生的那个时代，它让很多制作人有了表现自我的机会，并鼓励了当时很多年轻人走上游戏创作的道路，其中就包括了上文提到过的那位彩蛋发现者：亚当 · 克雷顿，他后来加入了 Sculptured Software，并参与了 1988 年发售的 Atari 2600 游戏《黑暗密室》（Dark Chambers）的制作。



▲《黑暗密室》

结语

其实从严格意义上来讲，《奇幻冒险》并不是第一款包含彩蛋的游戏，由罗恩 · 米尔纳（Ron Milner）制作的 1977 年街机游戏《Starship 1》就有类似的彩蛋，玩家在游戏启动后，利用摇杆做出特定操作就能获得 10 条命以及一条文本信息“Hi Ron!”（你好，罗恩！）。但作为第一个广为人知的彩蛋，它对游戏乃至流行文化留下了非常深远的影响，从业界的角度来看，它促成了制作名单的诞生，同时也提高了游戏制作人的地位。

沃伦 · 罗宾尼特从雅达利离职后就再也没有涉足于游戏产业，甚至过了很久之后他才意识到自己塞的“私货”给后世带来如此巨大的影响。所有一切的起源可能只是一次小小的复仇，但那个自带闪光的特效的“CREATED BY WARREN ROBINETT”却在日后成为了游戏发展史上的其中一个里程碑。



▲《在2015年的开发者大会上（GDCC），沃伦 · 罗宾尼特受邀演讲，向观众们讲述了《奇幻冒险》背后的开发故事以及彩蛋由来。



文 乌冬 美编 咕噜

猎人集·会·所

《MHW》的 2.00 版本除了恐暴龙外，还有一个很重要的活动——“星辰祭”。“星辰祭”是官方定期展开的季节活动，第一次的“开花之宴”在 4 月 6 日～ 4 月 20 日举行，这次的专栏就来看看这个活动的详细内容，以及这个月配信的新活动任务。

星辰祭“开花之宴”详细

1. 登录奖励的激运票从 1 张变成 2 张，并且还会另外奖励可制造特别装备的“开花票”，以及特殊的爆桶“烟火【开花】”。





▶使用「开花票」制作的巴鲁特系列防具。



▲使用“开花票”制造的随从艾路装备隐翼龙猫系列装备。



▲“烟火【开花】”在野外使用就像放烟花一样。

2. 集会区域会有特别的装饰，部分 NPC 还会有新服装，并且在这里用餐还有特殊的“【开花之宴】定食”（3F 的用餐区域不提供这个定食）。



▲集会区域中间有只巨大的花朵小猪。



▲在集会区域才能吃到的“【开花之宴】定食”，必定发动餐点技能“猫的理毛好手”和“骑猫的好手”。

3. 过去的活动任务几乎全部重新配信。



▲之前错过的活动任务可在这次活动中补，如刷大小金冠的救济任务和各种有特殊装备的任务。

4. 配信斗技场的挑战任务“巨蜂大爆动！！”，完成可获得用来制造特别防具的“昆虫图鉴【春】”。



▲使用“昆虫图鉴【春】”制造的燕尾蝶男系列装备（男）。



▲使用“昆虫图鉴【春】”制造的独角仙后系列装备（女）。

5. 据点的部分设施实行特卖，使用设施所需消耗的资源减半。



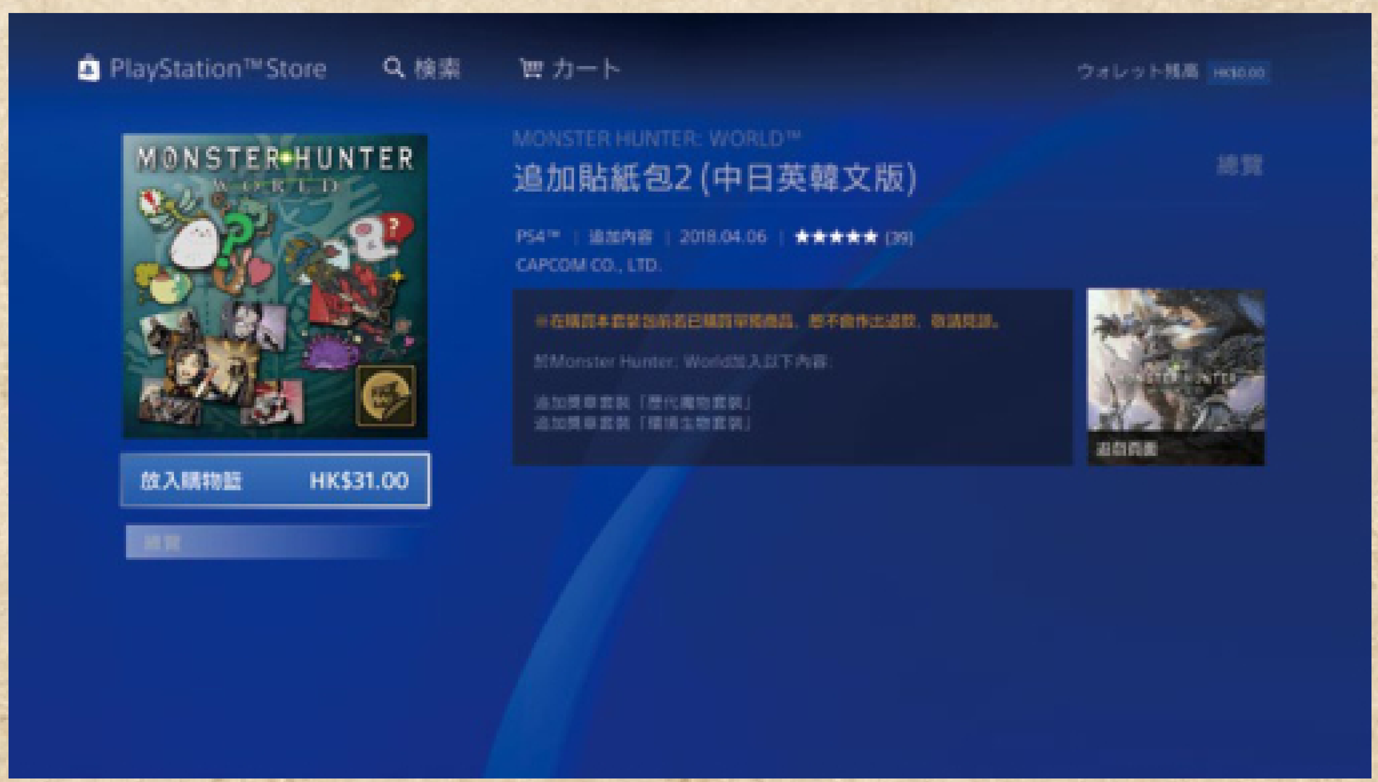
▲补给物资所的道具全部半价，要补充道具可趁现在。

6. 调查资源管理所发布的奖金从每周更新变为每日更新，报酬中除了有“开花票”和“烟火【开花】”外，还有可高效强化防具的“重铠玉”。



▲重铠玉的强化点数为200点。

7. 活动专用收费 DLC 开始配信，包括奖章、动作和服装。



新活动任务/挑战

清晨大骚动

讨伐 12 只冠突龙的初阶任务，另外任务报酬中还有铁矿石和燕雀石，对游戏初期的想收集这些素材的猎人有一定帮助。



猎人们永远的梦想

同场讨伐一只浮空龙和一只雄火龙的初阶任务，可以先将浮空龙引到场地最南边对付，这样雄火龙会比较难察觉猎人，等解决了浮空龙后再打雄火龙。任务报酬可获得“名匠的设计图”，用来打造在武器设计大赛中获奖的大剑“龙热机关式【钢翼】”，这把大剑强化到最高后的性能相当不错。



结晶体的摇滚乐

龙结晶之地的大小金冠救济任务，任务中出现的怪物都比较容易出大小金冠，包括岩贼龙、爆锤龙、熔岩鱼和苍火龙，以上这些怪物还没有出大小金冠的玩家可以试试这个任务。



脉动，本能

之前先行配信过的历战恐暴龙任务（4 月 13 日开始此任务的地图从古代树森林变为龙结晶之地），打法和一般的恐暴龙区别不大，但注意这个任务的历战恐暴龙无论体力还是攻击力都非常高。任务报酬比较容易出龙脉石、污秽的龙脉石和闪耀的龙脉石。



巨蜂大爆动！！

“开花之宴”活动中配信的斗技场挑战任务，任务内容为讨伐 30 只巨蜂，注意场上还有一只毒妖鸟。任务报酬中获得的“昆虫图鉴【春】”可用来制作活动的特殊猎人装备燕尾蝶男系列（男）和独角仙后系列（女）。



斩击大骚动！！？

洛克人的联动任务，内容是讨伐两只惨爪龙，讨伐掉第一只后第二只才会出现，还有第一只的体型必定为小金。报酬中获得的“洛克人票”可用来制作特殊随从艾路装备洛克人系列。



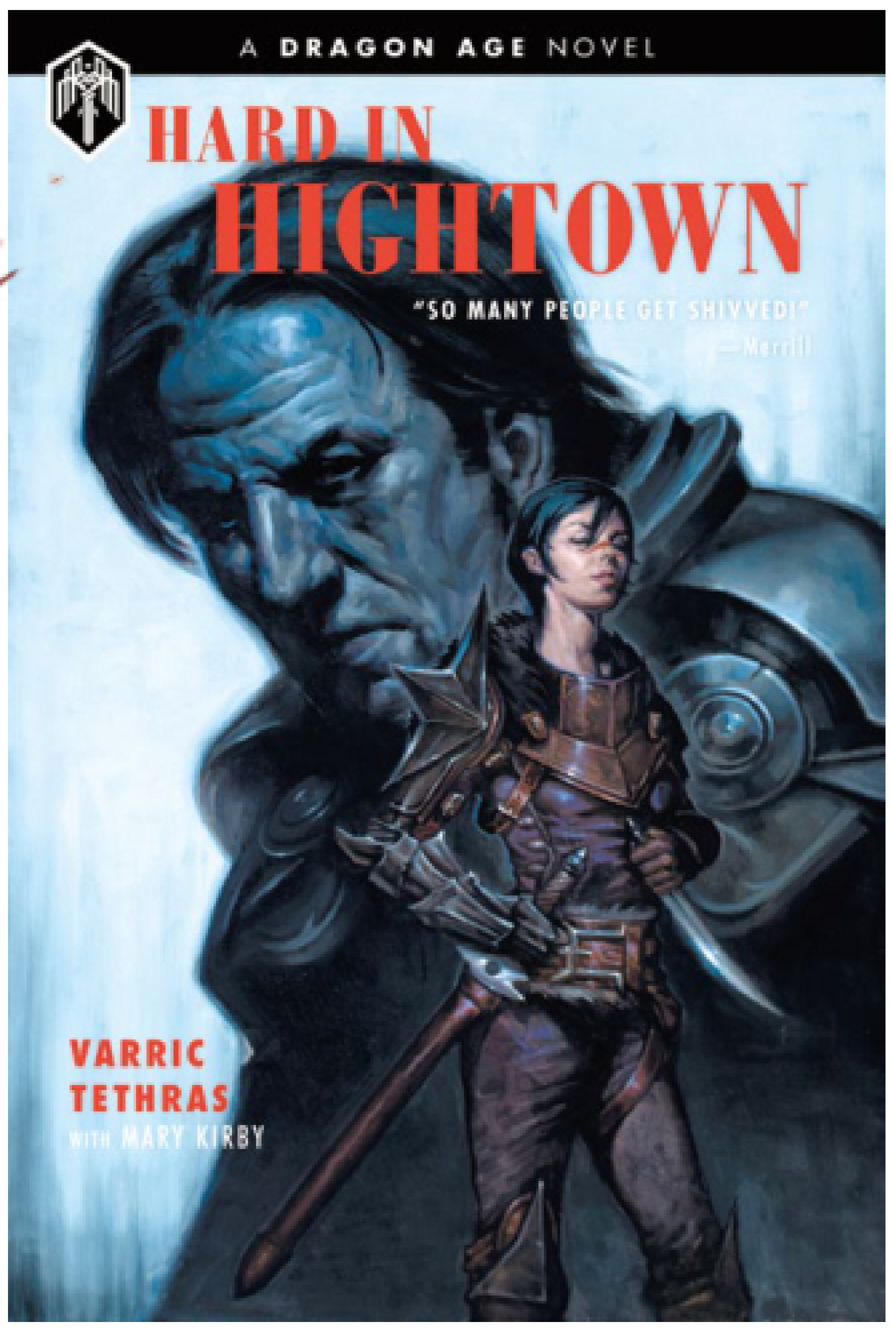
多边共享

《龙之世纪》中虚拟角色撰写的小说要在现实世界中发售了！

小说



余烬提供





▲Varric Tethras在《龙之世纪 宗教审判》中的形象。

如果你想知道 Bioware 最近到底在忙什么，那么我会告诉你他们忙着制作新作《颂歌》呢。也正因为如此，除了有传言说《龙之世纪》新作正在开发中外，这个系列并没有太多的新动作。虽然游戏的开发商没有什么动作，但“《龙之世纪》系列”中的经典角色矮人游侠 Varric Tethras 却跳出来说：“我撰写的小说《Hard in Hightown》要正式发售啦！”没错，这本 Varric 的大作要在现实世界中出版发售了。

Varric Tethras 这位极富幽默感的矮人深受玩家们的喜爱，他在《龙之世纪 II》和《龙之世纪 宗教审判》中均有登场。虽说是虚拟人物，但在这本本真实小说的封面上我们依然能看见 Varric 这位作者的名字。当然，本作真正的创作者，Bioware 的 Mary Kirby 的名字同样出现在了封面上。Varric 撰写的这本 96 页小说售价为 19.99 美元，将于 7 月 31 日正式发售，小说描写了一个发生在《龙之世纪 II》的主要城市 Kirkwall 里发生的的犯罪故事。

和系列游戏作品一样，这本小说目前只提供了英文版本，有兴趣的朋友可以前往 Penguin Random House 的商店页面搜索并预购。

滑板少女的成人历险记
——《anone》

日剧



北山杉提供

若将编剧坂元裕二（俗称半元）的履历铺开来，你能看到许多熟悉的作品——《最完美的离婚》、《问题餐厅》、《四重奏》……他的作品往往聚焦于一群与社会格格不入的群体，讲述那些夹杂在日常与非日常之间，发生在他们身上的光怪陆离的故事。

无父无母，吃住都在网吧的少女辻泽梁香在某天被卷入到一起神秘事件中，并因此结识了一心求死的青羽垒子和持本舵，在偶然发现的一个秘密面前，原本对生活失去希望的三人聚集到了事件的主角——林田亚乃音的家中，于是围绕 4 人的过去、身分之间的谜团开始逐步揭开……

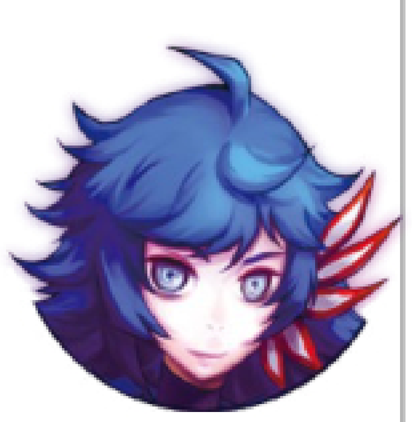
相比之前《问题餐厅》讨论的理想与现实、《四重奏》传达的家庭观，本作也有一个紧紧围绕的主题——金钱。片中主角们最初聚集在一起的理由不是别的，只是为了一袋钱而已。随着剧情的深入，这群性别、年龄、身份以及过去极为不同的可怜人之间产生了类似家族的羁绊，他们都曾遭受命运的不公，如今却能聚在一起温馨吃饭，一起为一个共同的目标而努力（尽管这个目标充满了铜臭味），这种日常与非日常之间的碰撞感，是半元作品里独一无二的味道。在本片的结尾，总是背着背包和滑板，与整个世界格格不入的辻泽梁香终于得到了一群值得信赖的家人，她不再因为悲惨的过去而拒绝这个世界，在“家人”的陪伴下终于能够做回一名正常女性，过上了正常的生活，虽然在这个过程中她为此付出了极大的代价，但谁说这不是另一种形式的成长呢？





来自俄罗斯的《冰滑女王》

电影

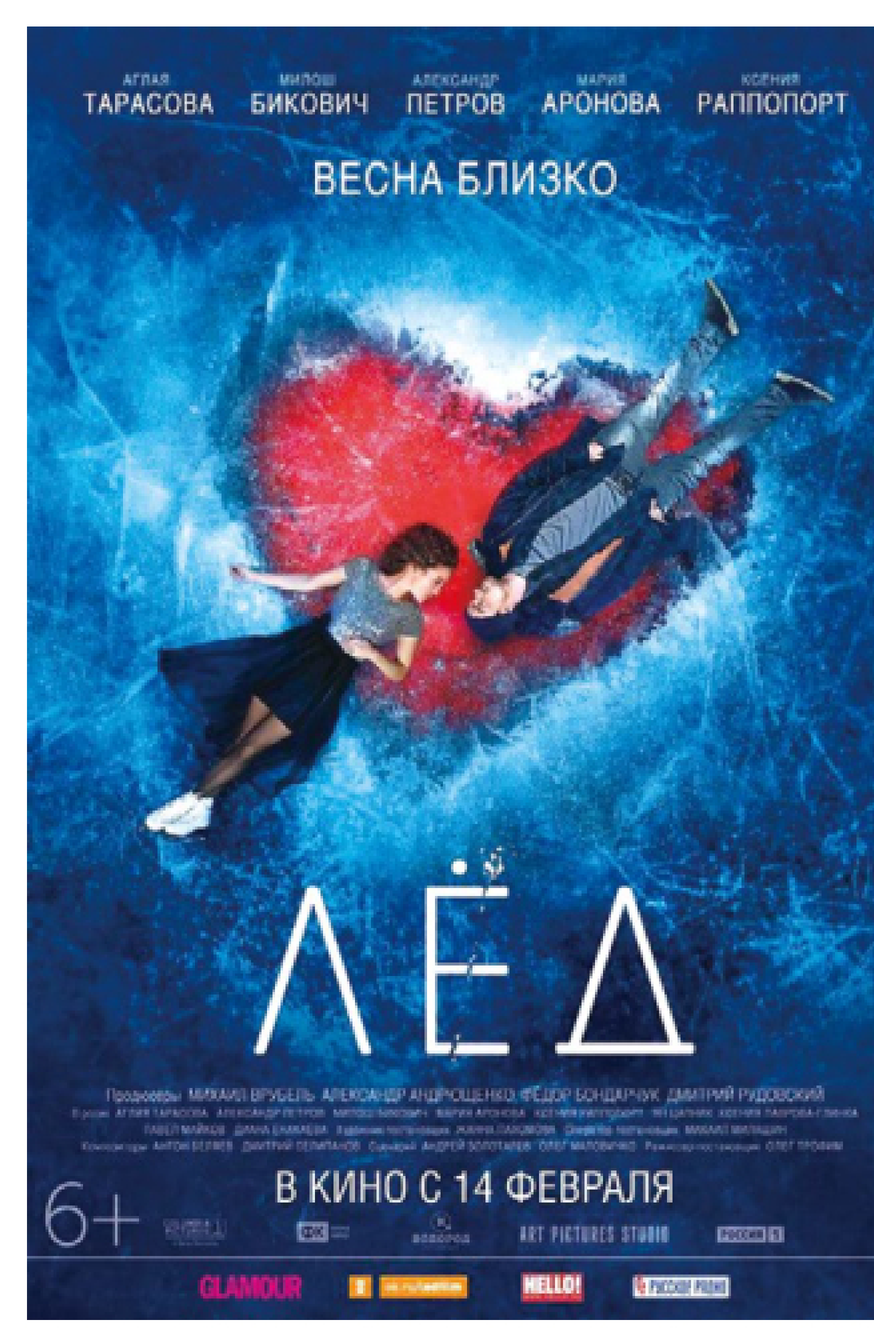


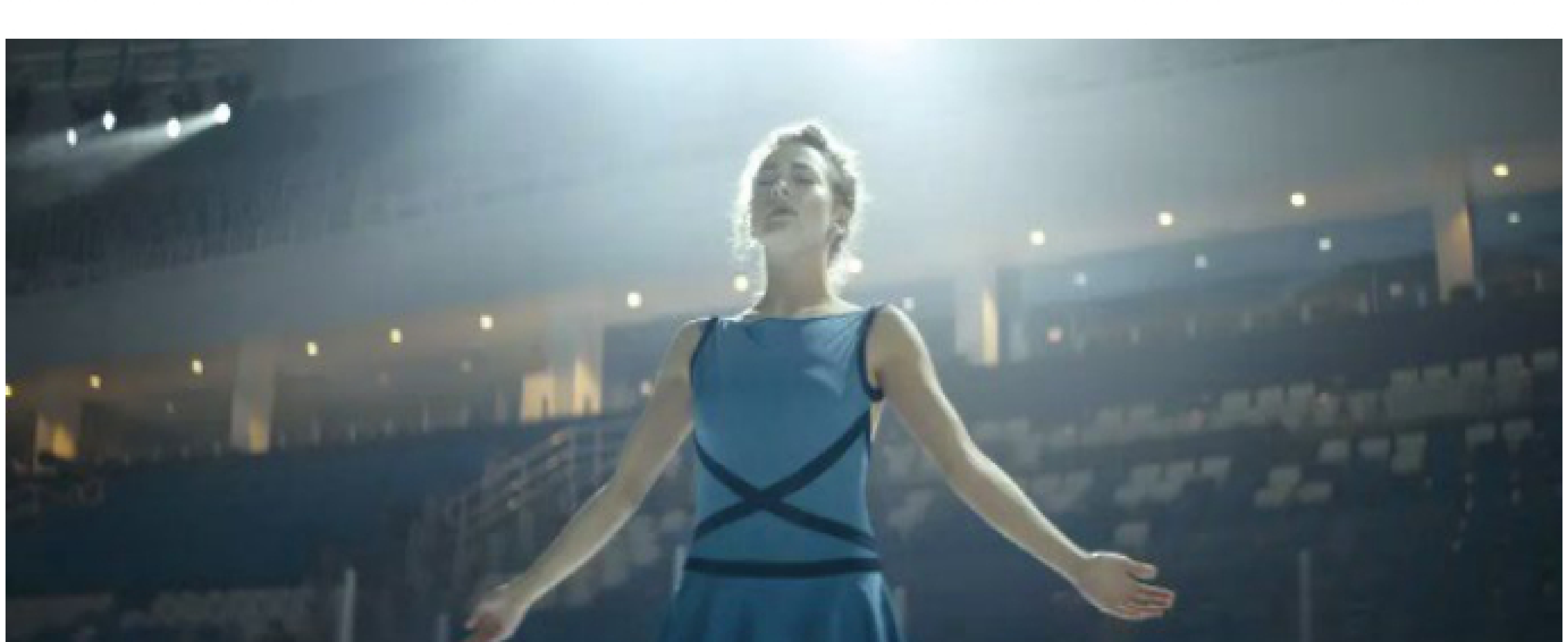
水无月提供

最为优雅美丽，观赏性最强的运动是什么？相信很多体育爱好者都会把票投给花样滑冰这个项目。运动员身穿华丽盛装，伴随着经典名曲在冰上翩翩起舞，给观众们带来了绝佳的视觉享受。近年来如羽生结弦等知名花滑明星的高曝光率，甚至于 ACG 方面《冰上的尤里》等花滑题材作品的火热，也让更多非体育爱好者逐步了解并喜爱上这项冰上运动，而进入 2018 年后，趁着刚结束的冬奥会余温，一部来自俄罗斯的花滑题材励志情感电影《花滑女王》（也译：爱在跌倒后）也将正式走进国内和众多观众见面，励志 + 体育题材会让很多人想起阿米尔 · 汗的《摔跤吧！爸爸》，当然这二者的共通性就是跌宕起伏的情节和热血沸腾的情感共鸣，起承转合一气呵成的紧凑节奏，而出自“战斗民族”之手也让这部作品更多了一份大气。下面我们就来看一看这部电影讲了一个什么故事吧。

俄罗斯作为花滑大国，诞生过众多的著名男女花滑运动员，而《花滑女王》的故事则由俄罗斯前世界冠军伊莲娜 · 别烈日娜亚的真实经历改编。故事讲述了花样滑冰新人娜佳出生于一个贫寒的家庭，开始学习花样滑冰后凭借母亲的鼓励和自身的不懈努力，克服了天赋上的不足，在崭露头角后一步步获得成功，最后成为了世界顶级花滑男选手里奥纳夫的搭档，两人在双人滑项目上屡获佳绩，并坠入爱河成为备受瞩目的金童玉女。然而在花滑世界杯前夕，娜佳因为意外重伤导致了人生跌至谷底，里奥纳夫离她而去，在爱情和事业上双双受到严重挫折的娜佳在心灰意冷之际，邂逅了冰球队里的“坏小子”萨沙，两人从一开始相互嫌弃到渐渐互生好感。在萨沙的鼓励下，娜佳重塑信心，为了重返赛场再次开始努力。然而，靠着执着与坚持度过了漫长恢复期的娜佳终于可以重返赛场时，伤势复发而不得不再度面对人生的抉择……

本片是俄罗斯导演奥列格 · 特罗费姆的电影处女作，阿格莱亚 · 塔拉索娃、亚历山大 · 佩特洛夫、米洛斯 · 比柯维奇分别饰演女主和男一、男二。剧本套路虽然并不新鲜，但精心剪辑的花滑比赛镜头和出色的音乐 BGM 还是能让观众有极佳的观影体验。本篇 2 月 14 日在俄罗斯上映后获口碑票房的双丰收，甫一上映就打破了俄罗斯影史首周末票房纪录，从 3 月 30 日起也正式在国内各院线上映，而我国著名花滑运动员隋文静也在第一时间前往观影，并在社交媒体上发表了一篇长篇感想，女主与伤病顽强战斗，最终重返赛场的经历让这位 2017 年世界花滑锦标赛双人滑冠军也感同身受。无论是对于花滑爱好者，亦或只是想欣赏励志情感故事的普通观众来说，《花滑女王》都是一部值得一看的电影。





游朝 2018 忆日

农历 四月

从1970年代 到1980年代

4月（下旬）

APRIL

节气 谷雨（4月20日） | **从4月16日至4月30日**

游戏界历史上的4月下旬依然精彩纷呈，最令人印象深刻的作品自然是任天堂推出的 Game Boy 上的首发大作《超级马力欧乐园》，与此同时 Namco 也推出了一款杀敌方式迷之残暴的佳作，而且这个作品日后还衍生了另一个经典作品系列，那是什么游戏？请看下文……

年度大事

1976年：大名鼎鼎的苹果公司（Apple Inc.）是在这一年的4月诞生，当时公司的名字还是苹果电脑公司（Apple Computer Company）。公司创始人之一就是大名鼎鼎的史蒂夫·乔布斯，而这家公司日后一步步从电脑销售公司发展成了电子产品领域的领头羊，最著名的产品之一就是大家手中的 iPhone。

朝向

日本

1979年4月23日，任天堂推出了 Color TV-Game 系列主机的新产品：Color TV-Game Block Breaker（カラーテレビゲームブロック崩し），内置了与其副标题同名的游戏，而这款游戏其实是改编自雅达利当时的街机作品《Breakout》，内容就是大家都非常熟悉的“打砖块”。

经典

1982 年 4 月 19 日，Namco 在日本地区推出了他们的又一款经典街机作品：《打空气》（Dig Dug/ ディグダグ），玩家将会扮演主角打气人，在场景当中寻找到敌人后，对其发射打气管，并通过持续打气来把敌人撑爆（好残暴……），消灭所有的敌人就可以通过一个关卡。

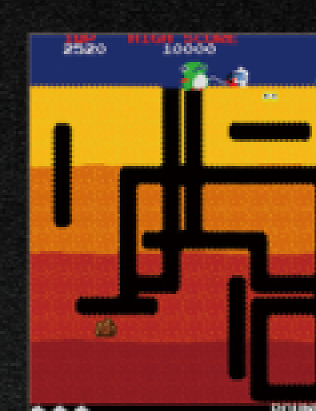
值得一提的是，在后来有打气人登场的作品当中，他有了一个属于自己的名字：堀泰藏（ホリ・タイゾウ），而他还生了一个儿子，那就是 Namco 另外一个著名作品系列《钻子先生》（Mr. Driller/ ミスタードリラー）里的主角斯斯姆·堀（ホリ・ススム）。

登场

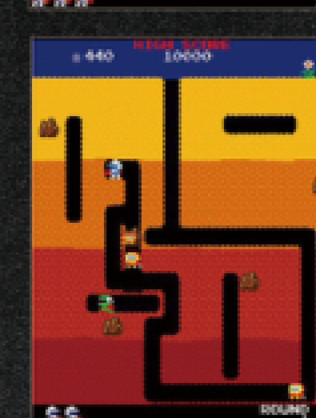
1989 年 4 月 21 日，任天堂在他们的掌机 Game Boy 上推出了首发的马力欧作品：《超级马力欧乐园》，在游戏当中玩家们要操纵大家熟悉的水管工又一次拯救公主，不过这次的公主样子似乎有点不同？没错，这次等待着马力欧去拯救的不是大家熟悉的桃花公主，而是在这款作品当中首次登场的菊花公主（Daisy/ デイジー，曾译为黛西公主，菊花公主为官译）。随后虽然登场次数不如桃花公主多，但菊花公主还是在多部“《马力欧》系列”作品中登场，截止到 2017 年，她已经在 57 款作品中露过脸，甚至在这一年的 9 月，她还成为了移动端作品《马力欧 酷跑》里的可使用角色之一。

神机

1980 年 4 月 28 日，任天堂推出了他们最著名的掌机产品线：Game & Watch 中的第一款产品——《Ball》（ボール），设计师是广为人知的横井军平。这个系列大获成功，但也引来了大量的抄袭，导致与其类似的掌上游戏设备一度泛滥，部分山寨产品也成为了我国不少玩家的启蒙游戏。算上惟一一款是作为比赛奖励而制作的游戏，Game & Watch 总共推出了 60 款产品以及多个型号，最后一款产品是《马里奥抛球》（Mario the Juggler），游戏玩法致敬了《Ball》，只是把抛球者换成了马里奥。









▲菊花公主身上也会发生类似于桃花公主的套路，那就是马力欧一开始找到的菊花公主，都是怪物假扮的……

过界

1982 年的 4 月，彼时还是游戏界新人的光荣推出了一款他们日后很少再提及的作品：《Night Life》（ナイトライフ）。这是一款成人游戏，不过其实功能更接近于生活辅助软件，可以帮助用户计算安全日，并给出体位方面的建议等等。这款作品引出了日后的 Strawberry Porno 游戏系列，并且被视为是现代日本成人游戏的先驱。不过随着光荣日渐走上正规游戏开发的道路，这一类作品他们自 1985 年后就再也没有开发过了，包括《Night Life》在内的成人游戏作品，也成为了不愿被提起的黑历史。



▲因为时代的限制，当时登陆了早期个人电脑平台的《Night Life》，使用的是非常独特的载体：录音磁带。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



★当大家看到本期杂志时，应该已经和奎爷一起在北欧六界展开大冒险了吧？不知大家对于这次同步推出的《战神》攻略有何意见呢？感谢国行主机的蓬勃发展，让我们有机会能够实现同步攻略这一长久以来的夙愿。年内我们和各大厂商还有更多合作，不过这些合作均有严格的时间限制，所以还不能向大家公布太多内容。像本期内我们还得到了《底特律 化身为人》的最新情报，但由于时间限制的关系，相关内容只能放到下期杂志了。

★由于提前放出了《战神》攻略，导致下期杂志顿时少了一个主打内容。这段时间内新作奇缺，惟一一个国人关注的作品《重装机兵》新作，由于中文版时间未定，攻略自然也会延后。为此我们决定在下期为大家献上今年春季以来的精品独立游戏攻略集合。不要小看这些作品，里面不乏素质超高的佳作哦！

★下期杂志的另一个看点，自然是任天堂的 Labo 啦！去年 Labo 公布的时候真可谓是震惊世界，就连很多平时对游戏不屑一顾的公众号都争相报道，并喊出了“任天堂就是世界的主宰”这样的口号。那么 Labo 究竟能否成为 NS 的又一杀手锏呢？让我们拭目以待吧！

Email 牡丹栗子羹：《女神异闻录 5》的 TV 动画终于开播啦！第一话的素质还不错，特别是 PERSONA 觉醒的场面魄力十足，虽然感觉比起游戏里的动画还是差了那么一点点。我记得《女神异闻录 4》的动画版制作组是有专门打过一遍游戏的，所以《P4A》中有很多只有打过游戏的玩家才能看得懂的梗，但动画本身又做到了可以让非游戏玩家的观众也能看懂的程度，所以才能获得大量好评。《P5A》的导演和制作组都不是《P4A》的原班人马，虽然第一话看起来品质还可以但多少还是有点担心能否保持下去。说来由游戏（不包括文字恋爱游戏）改编而成的动画好像数量不是很多，能看的更少，除了《P4A》之外，我竟然还愣是想不出还有什么是值得推荐的……

宇宙人 非文字类游戏改编动画的话这个季度其实还有一部《卡里古拉》，故事的设定其实还挺有趣的，而且风格也比较像“《P》系列”，如果你喜欢《P5A》的话这部动画也推荐你去看看，至于游戏，当初我也是颇有兴趣的，但后来看了 PSV 版的表现（特别是帧数）之后就放弃了，还好等来了这部动画。

编辑部 游戏风向标

战神 | **7 人**

胜负师 余烬 三日月 六等星 纱迦 水无月 八重樱

可能是北欧太冷了，才会使得其中的居民懂得如此之多的冷笑话。

——《战神》中两位矮人的剧情很幽默，让余烬的北欧之行非常欢乐。

超级机器人大战 X | **3 人**

纱迦 水无月 昴星团

原来《二之国 II》也加入了《机战 X》！

——通关后纱迦看到恢复原样的虎王，突然感觉和《二之国 II》的主人公十分相像。

王权物语 君王之路 | **3 人**

稀饭 北山杉 三日月

在游戏的菜单画面，我以为主角会是一个左抱御姐右拥青梅竹马的成功人士，然而刚进游戏我就被打击到了，那特么是主角的姐姐和妹妹！

——在玩《王权物语 君王之路》的开场时就感觉自己的情感受到了欺骗的稀饭。

Email 冰之天使：最近很倒霉，投资亏了几万，预定的高达模型厂家跳票，想预定的手办截单，在买 UPS 电源之前不料停电导致“4 公主 Pro”直接住院了……很好奇各位小编遇到这种跳票、“中奖”的时候都是什么反应的？顺带一提，上次关于“4 公主”联网的问题，用邪道解决了，联手机热点，前提是你的流量耐造。

余烬：对于小编们来说，“投资亏了几万”这种事情不会在现实世界中发生，不过经常遭遇停电倒是真的。停电导致游戏主机突然关闭其实还算好，最可怕的其实是停电导致写了一天的稿直接报废，这种抓狂的程度，你可以认为是游戏倒档到三天前。我现在刚刚写《战神》的攻略到一半，小憩一下来给各位读者回信，如果此时停……（屏幕一片漆黑，编辑部再一次跳闸断电）

Email 3280017775：UCG 的小编你们好，我的 PS4 是国行用的港服帐号。从去年 7 月以来都没有问题，最近开机有时候显示账号信息和本主机的出厂设置不兼容，无法登录。不过跳过就又正常了，其实也没什么，但就是怕以后登录不进去。是不是和 5.50 系统升级有关啊？

暗尼：这个问题一般只会出现在国行主机上，很有可能是因为索尼更新了“隐私设定”所导致的，建议你根据以下步骤进行操作：

1、切换到国服账号，登陆后会有“隐私设定”相关的引导操作，跟着提示一步步操作即可。

2、重启后登陆港服账号，打开设定→账户管理→隐私设定，将带有“New”提示的选项重新设定一次。这样应该就能解决你遇到的问题了。

Email 佛佛鲁帕：各位小编大家好，作为一名《超级机器人大战》系列的爱好者，这次新作《超级机器人大战 X》发售后自然也是第一时间购入开始攻略，不过玩归玩，还是明显会感觉自己现在对于《机战》已经没有当初玩《第三次 α》那时的热情了，看了看《机战》现在的销量也是一作不如一作，特别是《OG（原创世纪）》系列的坑不知道什么时候能填完，不知道小编们是不是也有同感？

水无月：作为一个也是玩了快 20 年《机战》的人，我的感受和这位读者差不多。《机战》系列”的诞生和发展有其特殊的历史原因，上世纪 70 年代到 90 年代这段时期正处于日本机器人动画热潮，各种优秀的机器人作品层出不穷，也由此在 ACG 迷中培养出了一批“萝卜宅”，而这批人可以说是早期“《机战》系列”的核心玩家阶层。不过近年来日本机器人动画进入衰退期，新一代的 ACG 迷对于机器人题材已经没有那种特殊情结，也很难为“《机战》系列”的玩家群体提供新鲜血液了。在前年官方做的一个调查统计中，现在“《机战》系列”的玩家群年龄构成中，比例最大的群体依然是 30 多岁以上的玩家，所以现在《机战》的销量下降、热度衰退同样也是受到 ACG 业界大势的影响。作品销量的降低带来的后果就是续作的开发成本被压缩，游戏质量下降，作为粉丝来将当然是不愿意看到这样的状况发生，不过从某种意义上来讲也是无可奈何的事情。我也希望这个系列能够延续下去，除了继续支持作品之外，也只能期望于动画业界能够再推出几部高质量、能够掀起话题的机器人动画了，来带动新的一批动画观众接触“《机战》系列”吧。

神偷 aibo：最近正在努力白《怪物猎人 世界》，发现意外地坑爹，大小金这种无全看脸的就不说了，毕竟最近开花祭举办的时候所有刷大小金的活动任务都开放了，可以下狠心刷一波。但是这稀有小生物那是真叫刷得让人绝望，尤其是那些草食龙背上的小白鸡，我来来回回转了好多遍地图，都没有刷出来，后来反而是在做调查任务的时候偶然碰到了，结果一激动忘了穿上隐身斗篷再走过去，一靠近他们就跑了！就跑了！跑了！了！有谁能比我惨！

稀饭：额，读者大人，我真不是强行要和你比，但我觉得我还惨一点，因为我碰到这些小白鸡的时候，也是和你一样在做调查任务，但悲催的是，我当时是在追杀一只土砂龙，结果发现追着追着的时候有几只食草龙迎面走来，然后被土砂龙吓得狂奔，而原本停在它们背上的小白鸡，也都被吓跑了！被吓跑了！吓跑了！跑了！了！

宇宙人：我碰到的惨剧境界低一点，但也蛮苦逼的，因为当时我在营地里磨蹭了一下，结果跑出去看到食草龙背上有小白鸡，然后披上隐身斗篷正想要走过去的时候，一只大凶犲龙霸气地走过来，把食草龙一把推倒，然后整个吞了……小白鸡自然也是被吓跑啦！

六等星：命里有时终须有，命里无时莫强求，两位施主请节哀。

三日月：六等星同学这是要出家的节奏？

六等星：这期肝《战神》攻略肝得发际线都在颤抖，我就提前练练该怎么装和尚，你们不用理我！

余烬：拍肩，流下了同病相怜的泪 .jpg

Email 超人：最近趁着清明假期恶补了很多 PS4 游戏，过年打折买的《DQ11》终于开坑了。我属于《DQ》萌新，完全是被这作优美的画风吸引的，不得不感叹手游大厂的技术力。就是没有语音的哑巴对话太出戏了，听说 NS 版会增加语音，不知道各位小编大大有没有内部消息，看起来似乎要再剁一次手。XGP 试用期终于结束了，通过比价软件还是买了最便宜的阿根廷服，同时购入了 2T 硬盘，100 多个游戏爽歪歪。但真觉得时间不够用，好想回到学生时代的暑假寒假，但仔细一想，在那个穷困的学生时代，每天都在期待自己能快点长大，经济独立，买自己想要的东西。哎，真是“得不到的永远是最好的”。

对于 20 周年纪念，我希望 UCG 出游戏 10 年年鉴，当然把上一期 10 年年鉴内容加进来变成 20 年年鉴也可以，感觉变成游戏词典的既视感。另外可以出个特刊，介绍一下 20 年来编辑部发生的变化，再找一些已经离开编辑部的编辑大人做一些回访或者让他们写一写离开后对杂志和游戏的意见等等。周边的话能不能再弄个高清 DVD（要啥蓝光碟）记录一下 20 年精选游戏的 MV 或者音乐，再做个海报，把 20 年间 UCG 评出的最佳游戏海报缩小后做在一起，我想对于老玩家，老读者来说一定意义非凡。

六等星：《DQ11》目前发售的欧美版就是新增了全语音的，只不过是英文的哦。估计 NS 版到时候仍然是英文语音，日文哑巴吧，毕竟日本本土已经把这个当做系列传统了。微软的跨服低价购买配合 XGP 服务可以说是目前最划算的游玩方式了，而且老游戏强化过后效果惊艳，时间不多的话就只能精确选择了。

关于 20 周年纪念的相关内容，这位读者提供的许多意见对我们帮助都很大，毕竟无论对于读者还是 UCG 而言，这都是一个非常重要的时刻，感谢各位陪伴了我们那么久。



UCG观影团之 头号玩家

水无月 “谢谢你玩我的游戏。”社交恐惧＋不善言辞的哈利迪最后给主人公留下的这句话，大概是全片最能让人有所触动的一句台词吧。作为一个玩家，能不以功利地通关为目的，而是尽情享受游戏本身的乐趣，或许也是作为游戏制作人最为纯粹的期望。还是很敬佩70岁高龄、20岁内心的斯皮尔伯格，能够拍出这么一部将上世纪的情怀，时下流行文化和未来炫酷的VR游戏技术相结合的电影。虽然知道老爷子的工作时常和游戏有交集，不过后来查了资料才知道原来著名“《荣誉勋章》系列”的前两作就是出自他的工作室之手还是挺意外的。

三日月 光从视觉效果来看的话，《头号玩家》无疑是近一两年以来我看过的电影中最惊艳。当然，里面有“游戏”这一要素的加成，能在大荧幕上看到自己熟悉的东西动起来还是非常带感的。但从电影的角度来看，这部电影其实没有媒体吹捧的这么“精彩”。特别对于现在的大部分年轻观众(包括80后)来说，占据剧情本体的三大谜题离我们都过于久远，中国观众大多都不熟悉，而最让我失望的是，其实电影中登场的这么多游戏人物，和电影本身几乎毫无联系，即便把这些角色都删掉了，这部电影的剧情也不会受到丝毫的影响。说白了，还是《夏日大作战》适合老子。

六等星 在电影院看电影个人关注点观感要大于剧情，因此整场看下来还是非常爽的，尤其是呼吁全服玩家攻打敌人大本营那一段，作为dota玩家感触颇深。不过游戏中的彩蛋除了比较直观的形象外的确没看出太多，而且美式游戏远比日式多出不少，游戏中的战斗也多以远程武器为主，自己喜欢的好几个日系作品并没有登场（或许是我没看到）。除了CG部分外，现实生活的戏份并没有看的太仔细，因为男主一登场我就笑的不停，长得太像昴星团了。

哪尼 既然电影名都叫《头号玩家》了，那么身为玩家肯定没有不看的理由了。其实如果抛开“游戏梗”，或者是对于不常玩游戏的观众而言，这其实只能算是一部合格的爆米花片，看着过瘾，但故事编排和主旨立意上都无甚特别之处。对于玩家们而言则不同，时不时闪现的游戏角色让影片在不经意之处都透着惊喜，更别提高达大战机械哥斯拉这种梦幻般的大场面了。不过我个人觉得影片还是把游戏世界过于“脸谱化”了，正反两派泾渭分明，因而在故事上缺乏真正意义上的高潮点，几乎完全只是依靠大场面的特效表现罢了。

纱迦 因为赶制攻略，没有和大部队合流看《头号玩家》，幸好在此之前已经看过一遍了。只是当时看的时候总觉得想不起什么，又抓不着重点。结果回来听余烬一分析才GET到了真相：原来主人公长得挺像昴星团（真人形象）。据说昴星团已经有改名的计划了。（笑）

八重樱 看《头号玩家》的过程中频频会回想起《夏日大作战》的桥段，两者在剧情上是有一定相似之处的，但个人感觉《头号玩家》在剧情处理上还是太过顺水推舟，众多彩蛋虽然可以令玩家观众时不时惊喜一下，却对故事本身的推进没太大帮助，不过高达出来时我还是燃了一小下的w。当然考虑到一把年纪的斯皮尔伯格还能拍出这样贴近青年玩家生活的电影，仍要给他竖个大拇指。话说这片子如果去年就能上的话，是不是对VR市场还能起到一定助益呢？今年的VR市场基本算是死了……

稀饭 鉴于我已经在《游戏·人》第67辑的前言和读编的回信当中提过不少对于本片的看法了，这里还是说说自己对于彩蛋安排的看法。我因为蹭公司集体观影的关系，把这个片子看了两遍，但后面我发现自己其实能够去观察各种游戏彩蛋的机会还是只有那么几段内容，而且第二次观影时因为不容易受到主线故事干扰，我已经看得比较仔细了，反而发现很多彩蛋感觉就不是给人在片子里看到的，并只有逐帧停顿才能看出来，一开始我觉得这么搞似乎有点浪费，何苦设计这么多彩蛋？但后来仔细一想，其实这是斯导深谋远虑，为了看齐所有彩蛋，真饭肯定都会去买本片的BD啊！果然姜还是老的辣！

终于成为表情图的秋沙雨

注：在制作本期杂志时，责编希望秋沙雨可以多写一些《噬神者3》的情报。起初秋沙雨态度强硬地表示不可能，但结果嘛……









Email 野生幻象： 这次新《战神》国内似乎有不少媒体都提前拿到了游戏并与海外媒体们一起同步解禁了评分，算得上是一大进步了。但随之而来的，就免不了谈到剧透这个问题。个人觉得剧透并不仅局限在游戏剧情方面，一些情感方面的暗示也算在其中。我现在就恨不得能卸载所有社交软件，但又怕错过一些重要的情报。这几天真有种度日如年的错觉啊！

三日月 如果读者真心对剧透敏感的话，不上游戏论坛、社交媒体和情报网站可以解决90%的问题，重要情报什么的看我们UCG就够了，反正我们肯定是不剧透的。其实对于剧透这个问题，一般玩家还是很好解决的，顶多就不上网一个来月就行了。但对于游戏媒体工作者就有点难受了，毕竟由于工作原因，剧透几乎是不可避免的，就以我为例吧，我《战神》都还没买，坐在我旁边的六等星就已经把这游戏白金了。剧情我跟你讲就是（以下省略剧透400字）……

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email 你醒啦你的包子被我吃了：《头号玩家》这部电影在玩家中似乎备受好评，相信小编们也都有去看过了吧？虽然这片子里彩蛋众多看得我眼花缭乱，有几个桥段也是燃的不行，但总体观赏下来吧还是觉得《头号玩家》虽然娱乐性挺高的但整个故事都经不起推敲，就总觉得编剧把一切都想象的太过简单了（特别是在玩家玩游戏的目的这个层面上）。最后以为男主角会直接关停绿洲系统，但结果却只是一周关停两天让玩家回归现实生活，这真的有意义吗？在微博还看到一个影评说，《头号玩家》想要告诉玩家们的是“玩比赢要重要”，这个观点我是不太赞同的。不敢说全部游戏（毕竟存在着像《动物之森》这种纯休闲性质的游戏），至少绝大多数游戏在设计时都是以赢作为根本目的的。单机游戏如果不一直战斗到最后打倒 BOSS，就无法拯救世界；PVP 类型的竞技游戏就更不用多言了。总之这个电影吧，作为对游戏的正面宣传来看是挺不错的，但还上升不到能代表玩家群体的高度。

稀饭：其实大部分玩家应该都可以看出这个片子的核心问题，我自己看了一遍之后又蹭编辑部的集体观影看了一下，感觉自己对这个片子的核心看法和读者大人差不多，原因其实说来也简单，尽管斯皮尔伯格肯定是个合格的大导演，原作的故事也的确是面向玩家的，但无奈斯导自己和游戏之间实在是隔阂太深，所以剧本最后创作起来免不了还是带了点说教的味道，却并不知道真正的玩家对于玩游戏的看法，所以其实《头号玩家》看似是玩家视角的电影，实际上本质上是父辈视角的，比较适合对游戏接触不深的大龄观众。

余烬：例如可以带爸妈一起去看？

宇宙人：以我经验，有爱情元素的片子最好不要带父母在身边一起看，不然男女主角亲吻时你爹妈投过来两道“这孩子怎么还单着”的目光时，常人难以消受啊！

三日月：然而余烬都是传过火的男人了，这点考验算什么，Feel free to try！

余烬：再见，这火传得起，这电影看不起！

Email 黄油牛牛：人见人爱花见花开拥有魔性笑容的索尼 CEO“姨夫”平井一夫卸任了，说实话有点难过。他在任这些年索尼取得的成绩是有目共睹的，看到姨夫卸任之后的照片也感到明显苍老了不少。不敢猜想没有了姨夫的索尼能否继续维持现在的辉煌，只能希望后继者可以将这份精神贯彻下去吧。

水王月：“姨夫”在任这些年确实为了索尼的维持和发展做出了很大的贡献，不过对于这位读者的担心，我个人是觉得其实以索尼这种体量和级别的大型跨国企业集团来说，影响企业运营最大的因素还是企业自身的制度体系，在这样的大型企业中，上至 CEO，下至普通员工，实质上都是组成整个企业体系下的一份子，因此“姨夫”的卸任应该不会对索尼的未来造成太大的影响，相信继任者会继续领导索尼，为广大消费者提供更多优秀的产品。

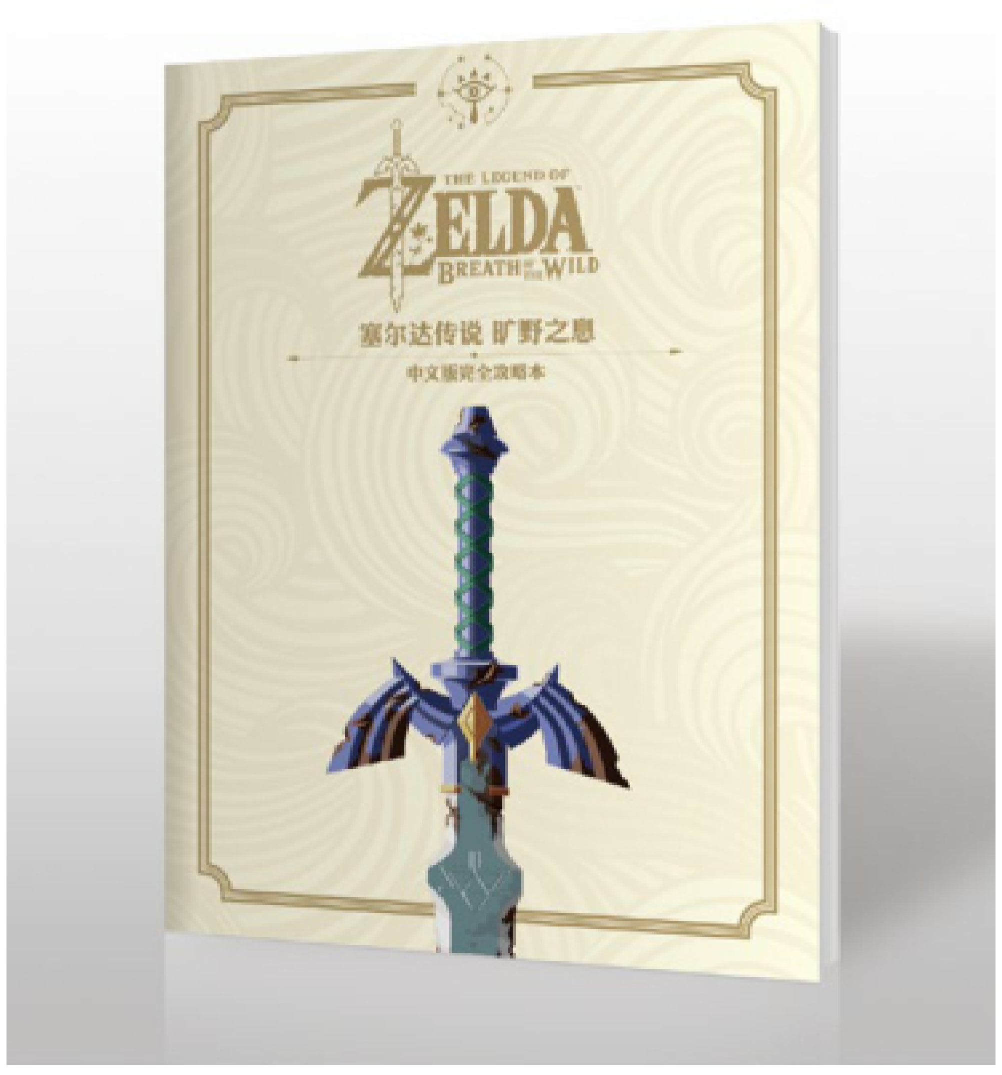
Email GATO：对照上期杂志的攻略去打《二之国 II 王国再临》，还没打完但是遇到了一个问题，翻遍了整篇攻略都没有看到说明，希望小编们能解答一下。就是大地图上那种上锁的蓝色宝箱要如何开启？另外想要练级的话该去哪里刷才好呢？

八重樱：开启蓝色宝箱所需要的魔法可以在王国的魔法研究所内学习到，这个本来是打算以 tips 的形式写在上期攻略中的，但阴差阳错就给忘了，是我的疏忽，还望读者大人们见谅。练级的话可以反复挑战几位守护神，70 级以后就可以尝试去打位于シラズの森中的最后一个梦幻迷宫了，顺便收集一下素材。不过一开始肯定是无法一次性打到最下层的，打不下去就选择退出后再重新挑战。

Email *007：看到上期杂志里的《闪轨 4》新闻时才猛地想起《闪轨》今年就要完了，但是现在一年都快过了四分之一了也没见到《闪轨 3》的中文版消息，不知道 UCG 的各位有没有什么内幕情报或者小道消息来透露一下《闪轨 3》中文版的发售日呢？PS：最近《闪轨 1》和《闪轨 2》都要上 PS4，好像有加些东西，不知道 UCG 到时候会不会做攻略。

秋沙雨：我还想找人打听《闪轨 3》中文版的发售日呢，现在《闪轨 2 改》都要发售了也没见有消息，所以还不如等《闪轨 4》新情报呢。至于 PS4 版的《闪轨改》和《闪轨 2 改》，虽然新加入了所有 DLC，不过游戏本身的内容和系统和 PS3/PSV 版相比都没有变化。

本期奖品



大奖：《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》1本
各类书刊电子版任选1本（5名）

问卷调查

1. 今年是 UCG 20 周年纪念，如果你是 UCG 忠实读者的话，你希望 UCG 用什么方式来纪念这个年份呢？（提示：书、周边、活动均可。）
2. 如果有 UCG 20 周年纪念特刊，那么你希望看到上面有哪些内容？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 5 月 15 日，以发件日为准。

434 期奖品

《巫师 3 狂猎》毛线帽 1 个

ㄨ忘记了微笑￠	2452269420@qq.com

《巫师 3 狂猎》围巾 1 条

Coronel	2677131140@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

三味线



◆某日浏览网站时看到一篇关于国内动画公司的采访文，居然无意中在其新作动画的 staff 阵容中发现了白菜老师！虽然早就听说他离职后回了老家重庆当编剧，原来是动画编剧……果然 ACG 都是一家，这职转的，简直莫名让人信服（笑）。

◆《头号玩家》就观感而言还是挺不错的，私人与公司组团共刷了两遍。虽然片子中彩蛋有很多，不过本人的焦点却始终在高达身上——“高达怎么还没出来！”“住手！这根本就不是高达！”“不，不可能，RX78 是不会输的！”

◆一直以来都没能在主机上完整打完任何一款《战神》，不过这次的新作又再让我重新点燃了想要尝试这个系列的欲望。其实个人比较喜欢接触一些新的东西，但也不介意吃回头草，或许在以前所不能理解的东西，在经历了些年岁后变得能够接纳也说不准，如果只是因为偏见而错过，那就很遗憾了。

本期个人签名

机械哥斯拉果真厉害。

水无月



※《全金属狂潮》第四季终于上映！整整 13 年的期待，第一话这 20 分钟真是不够看，惟一的遗憾就是关智一声音明显感觉到有点苍老了。总体来讲对关注的几部 4 月新番的素质都挺满意，尤其是《P5A》最初由 A-1 Pictures 负责制作还担心会“惨遭 A-1 动画化”，不过实际感觉还是不错的，尤其是动画中有不少只有玩过游戏的玩家才会意识到的小细节，在各集中找找这些细节还是挺有趣的。

※ 之前去香港参加了《底特律 变人》的媒体试玩及访谈会，个人对这款作品的期待度也越来越高了，下一期 UCG 我们会为大家带来本次试玩活动和制作人访谈的报道，有兴趣的读者请不要错过哦。

※ 巴萨优势很大！巴萨 A 上去了！巴萨打出了 GG……所以我该说什么呢，放前几年这场球也许能让我郁闷个好几天，不过毕竟见证过自己支持的球队的巅峰期，也清楚球队的状态总会有好有坏，有兴有衰，所以现在也不会过于执念于输赢，算是进入一种佛系心态了吧。

※ 看着叙利亚的新闻，能够深刻感受到生活在一个和平国度是多么幸运的事情。

本期个人签名

《樱大战》也复活了，今年真的是文艺复兴年吗？

纱迦



★前阵子看了本足球题材的穿越小说，主人公穿越后把 tiki-taka 战术在拉齐奥发扬光大，结果称霸世界足坛。罗马作为拉齐奥的同城死敌，不用说在小说里那肯定是悲剧般的存在。结果在现实中看到罗马 3 比 0 淘汰巴萨的时候，我整个人都斯巴达了！

★说到斯巴达，本来这次《战神》打下来，感觉虽然没啥缺点，但整个游戏明显是为续作留了不少可提高的空间，因此就想打个 9 点。但后来一想，在 8102 年还能玩到如此优秀的无内购、无开箱、无 DLC 的单机游戏，你要啥自行车！ 10 分，必须 10 分！

★《莎木 1+2》终于公布了！起码在十年前，我就说过，《莎木 3》推出的先决条件就是先复制或重制《莎木 1+2》。要知道《莎木》1 和 2 当年的销量就不高（真高的话 DC 就不会停产了），评价也不算很出众。如果没有新玩家捧场的话，《莎木 3》肯定药丸。那么问题来了，新玩家没玩过前两作，怎么可能去买 3 呢？如今 SEGA 终于想通了，真是可喜可贺。

★《莎木》这个游戏虽然问题不少，但它提供的游戏体验在当时的确是独一无二的。我最喜欢的就是横须贺入夜那一刻，当音乐响起，路灯亮起，顿时就有种“华灯初上，夜未央。纸醉金迷，秦淮殇”的感觉。真心怀念那个窝在寝室里用 14 寸小电视偷玩 DC 的年代。

本期个人签名

《魔神英雄传》都进机战了，《樱大战》还远吗？

稀饭



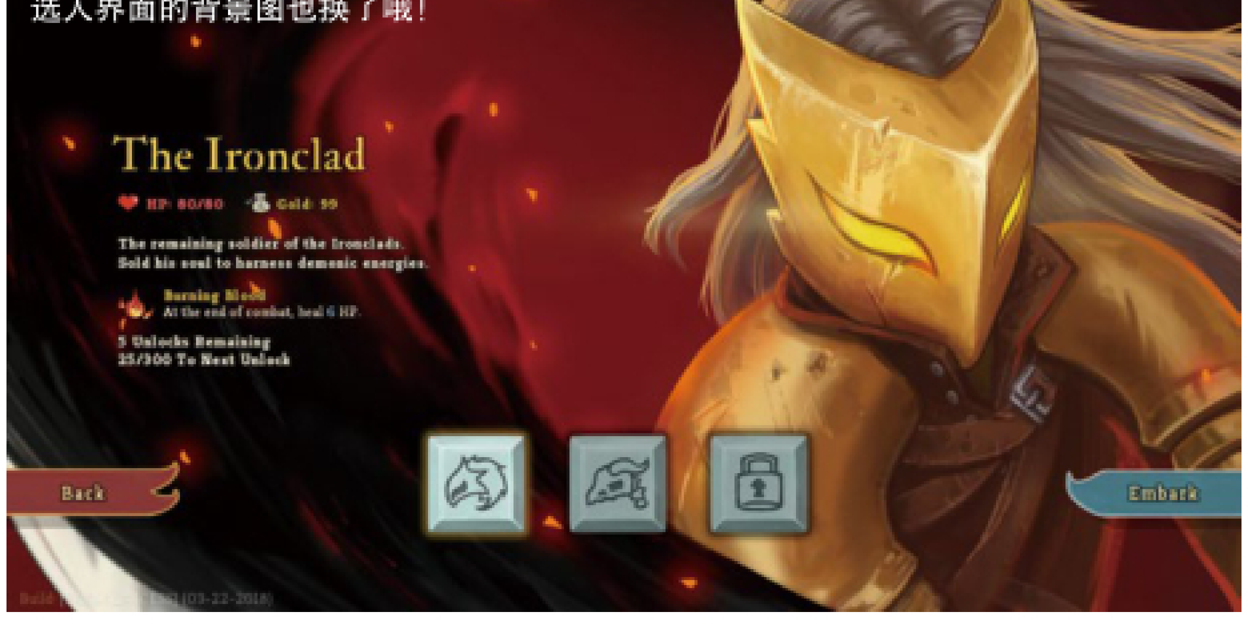
●虽然之前在“蒸汽时代”推荐过，这期小编寄语还是要推一下《杀戮高塔》（Slay the Spire），经过一段时间的更新，游戏当中的不少卡牌又有了新的调整，第三个角色也终于快要出现了，现在我虽然已经把游戏打通了，但还是会每天都固定爬一遍塔，看看能不能触发新的事件。同时游戏当中的第三个角色也离我们越来越近了，说不定等大家看到我这篇寄语的时候，就已经和大家见面了哦！还不赶紧买个来玩玩看。

●这一期我的网络小说阅读口味有了点新变化，在书单的强烈推荐之下看了之前因为题材关系一点都不感兴趣的《修真聊天群》，没想到其实修真只是个题材背景，本质上来说，这是个喜剧故事，看主角书航各种倒霉和作死才是真正的乐趣所在，是一本看着轻松有趣不费脑子，但又不会让人觉得套路满满的网络小说，好评安利一发～

本期个人签名

办港澳通行证的最大动力竟然是——防止《复仇者联盟3 无限战争》被剧透！

■《杀戮高塔》最近的更新里选人界面的背景图也换了哦！



余烬



▲本身没对这次的新《战神》抱以太多期待，没想到却给了我太多的惊喜。能够在比较线性的剧情中加入诸多自由探索内容，并且对于父与子情感变化的描写入木三分，再加上可以称得上是现阶段 PS4 上的最强画面，奎托斯父子的这次北欧之行让我相当难忘。在通关了之后结合北欧神话思考了下未来的剧情走向，发现编剧对于北欧神话的再创造相当精妙。奎托斯父子在之后剧情中的关系发展，已经成为了我关注系列下一部作品的首要因素。

▲虽然不是漫威迷，但对于《复仇者联盟 3》真的是充满期待。当得知国内的上映日期比香港要晚后，我就有了去香港看电影的冲动。其实仔细一想，来深圳这么久了才只去过香港一次，实在是有点浪费这里的地利。

▲由于工作原因完全没有关注这次的四月新番，其实我一月的部分新番都还 没有补完。在看了四月新番的名单之后，发现不少都是游戏改编的作品。对于玩过游戏的玩家来说这当然是件好事，但对于没玩过游戏的观众来说，如何能有效地防剧透就是看番前后需要注意的事了。不过，在社交媒体如此发达的现在，真的能防住剧透吗?

本期个人签名

北欧的矮人真的太暴躁，不买东西也要被骂。

秋沙雨



☆最近试了下发售不久的《光明之响 龙奏回音》，当年 PS3 版玩的时间也不长（主要是 PS3 版发售后不久《TOZ》就出了），当时给我的印象就是主线和好感对话里男主的性格不太一致，这次仔细玩了之后发现——果然还是不一致。别说是主线和好感对话了，不同角色的好感对话里男主的性格都不太一致，这次 PS4 版新加的基那斯的夜晚事件和约会事件尤其明显，男主的反应基本是在跑其他妹子剧情时妹子们的反应……一切都是 SEGAY 的阴谋。不过从对系统的一些不合理设置进行了修正还加入了所有 DLC 这点来看这游戏还是值得一玩的。

★这期杂志截稿日的前几天不幸感冒，倒不是因为着凉，而是因为前一天晚上点的麻辣烫辣椒放太多了上火……自从到编辑部之后基本上每年都要感冒个一两次，不过大病却是没有，看样子自己的健康状况还是保持得不错，到截稿日当天的时候头晕脑热也好得差不多了，就是喉咙还是疼，这几天只能吃清淡点的东西来自己调养一下了。

本期个人签名

伤痕累累的猫咪教育期。



▶把《TOAS》这期的 4 个限定角色全拿到手之后第一次体会到了「穿池」的滋味，虽然去年抽的时候惨遭读心

三日月



4 月新番播了一大半，个人看得最过瘾的是《刀剑神域外传 Gun Gale Online》。打枪类轻小说我只信时雨泽惠一，本编我早就弃坑了反而外传看得滋滋有味。强烈推荐给喜欢 FPS 游戏的动画迷观看，你甚至还可以在这部动画里看到 P90 Rush B（不对）。

另外值得推荐的还有《桧曾根与玛索丹》，飞龙变战斗机的剧情也是够脑洞大的。

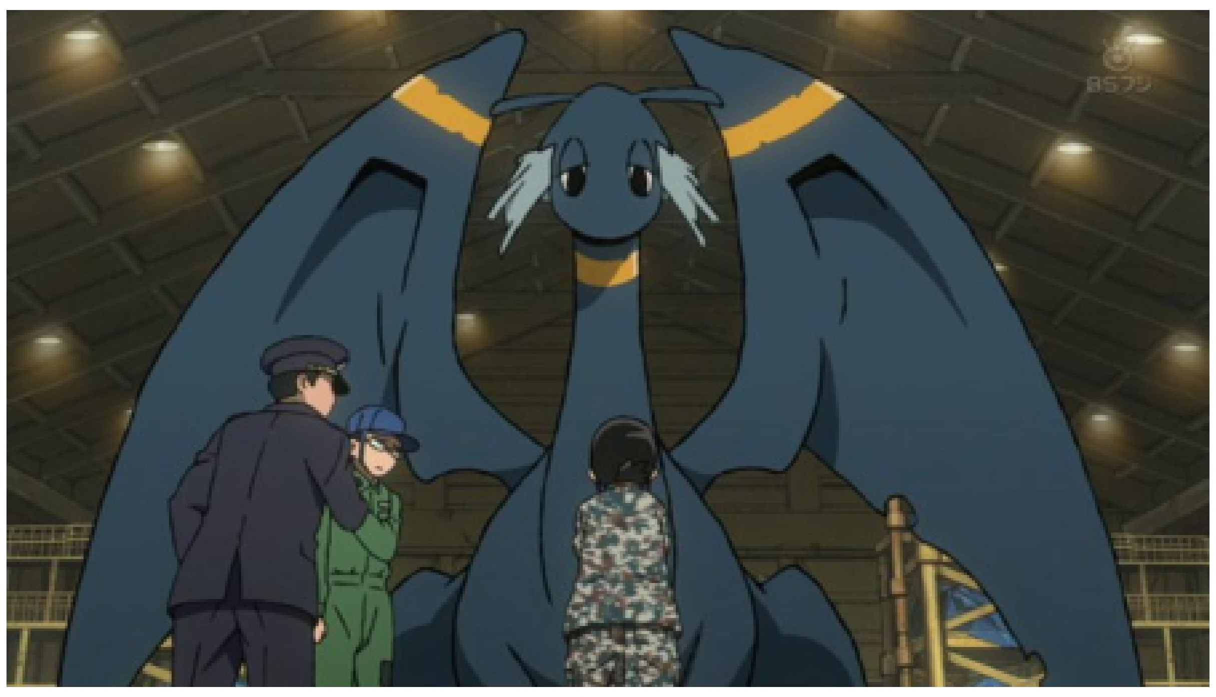
本来还想在这期说一下这期我又补了哪些游戏，结果啥都没补，算了算了还是不要提了。

最近的欧冠和欧联杯都出现了大逆转，而即便最后没有逆转成功，离逆转也就是一两个球的差距。不得不说这几场比赛真是苦了广大 AC 米兰球迷，让我们天下足球盘点再见！（喂）

NBA 季后赛也快要开始了，我在这里先奶火箭一口：总冠军是不可能总冠军的，西决已经是极限了。

本期个人签名

《孤岛惊魂5》一句话点评：史上最大最恶绝望事件。



胜负师



【铂】这一期完完全全地属于《战神》，除了赶在媒体解禁前和攻略同事一起把游戏肝白金了，还为《战神 艺术设定集》的事儿忙里忙外，整个人都斯巴达啦！但是那种爽到爆炸的感觉，也只有五年磨一剑的《战神》才能给予吧！

【金】可以提前半个月给全球媒体评测用的游戏，此次官方对于《战神》的信心真的是非常足，可造成的后果就是剧透的情况真的非常严重，越接近发售日就越刹不住车。每次点开剧透文章或者视频，我都会为不幸点进来的玩家觉得惋惜，唉，又少了一份惊喜……希望看到这段文字的朋友，还没有被剧透所困扰。（提醒一下：游戏还没到手的话，攻略那几页最好也别细看）

【银】今年看的惟一一本实体书是一位电影杂志主编的影评集，但谈的又不仅仅是电影。我自知就算之前三十多年里玩过的游戏数量有四位数，也依然无法把游戏评论写到探讨人生的高度。除了文笔不行，最大的问题，可能还是人生的积累不够，毕竟有那么多“有效时间”是玩掉了的，去掉那些时间，我的心理年龄或许也就二十出头吧！这么说会不会很不要脸？噗……

【铜】儿子参加学校的文娱比赛，唱的居然是 1987 版的《冬天里的一把火》，还学着做费翔爷爷极具时代感的舞台动作。之前我就说过，胖子最拿手的歌是《对你爱不完》（郭富城 1990 年的成名作），这娃怕是生错了年代吧……

本期个人签名

确认过眼神，这是真战神！

昴星团



★编辑部组织去看了《头号玩家》，因为非常好看所以也前去二刷，刷完之后大家除了“真好看”外似乎都有一个共同的感受：电影男主的人间体长得很像我……将近 200 斤的我：“？？？”

★最近开始尝试自己做饭吃，按照直觉把以前家里人做的简单菜式都做了个遍，感觉还原度还不错，但后来经过家人的再次指导，在一些准备的小步骤里加了点料，就让菜的味道更上了一个层次，真没想到一点小细节就能增加这么多美味！是时候买一本食谱好好地学一学了。

★尝试了一下在编辑部里还算热门（？）的《FF14》，刚开始的时候果然有一股《FF》的味道——系统很多很难懂，需要较长的一番时间才能完全上手。或许是我接受能力不够强，但这种需要花费大量时间摸索系统的游戏个人还真的不怎么适应，怕是要弃坑（苦笑）。

本期个人签名

“随缘猎人”白金进度72%。

八重樱



★听闻 SE 邀请了不少欧美那边的媒体和资深玩家内部试玩《王国之心III》，心情颇为复杂。一方面肯定是相当开心的，能内部试玩至少证明游戏已经做得差不多了（大概），今年内发售问题不大（大概）。另一方面，在中文化大势所趋的当下，这个系列至今都没有公布任何中文版的情报，作为多年粉丝还是挺难过的，毕竟没中文版连安利都卖不出去啊，跪。只能希望在接下来的日子里能有奇迹发生了吧……

本期个人签名

人世间的事还是顺其自然吧，有时不经意间反而得遂心愿。

宇宙人



★其实今年年初的时候我就定了一个小目标——4 月初去台湾看《偶像大师 灰姑娘女孩》的演唱会，然而结果……emmm，大家都懂的。而且还不是万事俱备到了临近开始才发现没时间去，而是，我从一开始就没买门票……大概是嫌麻烦，同时又觉得去一次现场的成本对我来说太高了吧。毕竟好几次想买演唱会 BD 都被几万日元的价格拦了下来……所以下个小目标不如先定成买套 BD 可能会更好。

★最近发现越来越不能熬夜了，从前两年开始每当想通宵加班的时候，到了凌晨 4 点半以后肯定会像断了电一样睡着，哪怕硬撑着不睡也写不了东西。我当时还以为因为是工作所以容易睡着，玩的话还不至于会这样，但是最近玩游戏玩着玩过了 12 点之后就难抵睡意，导致最近老是在宿舍客厅的椅子上睡着，然后 4 点多又醒来爬回床上。大概是因为 2 字头的年龄只剩下 2 个多月的原因，熬夜的习惯还是尽早戒掉吧。

本期个人签名

什么？又要补款？

北山杉



●《秋之回忆 8》入手后便启动了白天正常上班，晚上躺床攻略妹子的模式，不得不说这次的作品很有科学 adv 系列的味道，尤其是真相篇，有好几个演出镜头甚至有点惊悚，感觉放在《秋之回忆》这个名号下有点不习惯。不过总体来说还是很满意这次的剧情的，诺艾尔赛高！柚子赛高！某个双飞结局是真的赞！（捂脸）

●“占星家宣布，这两个月适合走体育路线……”虽然《战神》现在炒得火热，但看到本月底的《实况力量棒球》和下个月的《马力欧网球 ACE》后，果断放弃了随大流的想法，果然还是运动的魅力更大啊！奎爷对不起了，等我打完棒球和网球再去北欧找你……

●看了 5 集最近好评如潮的《Unnatural》，虽然剧情暂时没有 Get 到点，不过十元的颜值进化倒是超出我预料之外，简直就是在逆生长，现在每集都是处于不管剧情如何总之盯着十元看就对了的花痴状态。

本期个人签名

敲碗跪求《MO8》出FD！

六等星



┣由于本期《战神》完全攻略要配合游戏同步上市，截稿前这周爆肝相当严重，以至于好几天早上都没办法按时上班。俗话说“一日之计在于晨”，但对于我而言早晨的时间只能用来摸鱼刷下网页，连游戏都不想打开，效率最高反而是在晚上六七点之后。

┣全新的《战神》有多优秀看了那么多家媒体评分大家肯定心里都有数了，不过我还是有一点不太满意的地方，不过倒不是游戏本身的问题。这次《战神》是按下 L3 键进行奔跑，但游戏基本跑不了几步就会有事件打断，因此 L3 键按得相当频繁，玩久大拇指难免疼的厉害。不知道会不会有外设厂考虑把 L3 和 R3 按键和摇杆分离开？

本期个人签名

爆肝一时，养肝千日。

马修



最近给自己定了一个比较魔鬼的单车健身计划，其实就强度来说，单车是不如长跑的，但因为长跑全程都可以自由调节速度和呼吸，因此不会有不适感；然而单车一旦遭遇大风、斜坡等外界阻力时，冲破阻力加倍付出的体力往往会造成剧烈而较长时间的无氧运动后的不适感。不过整体上的感觉还不错。

单车健身计划的第三天，明显感觉到肚子小了，成就感油然而生——直到去洗手间时顺便照了照镜子，成就感瞬间蒸发……

因为新的 DLC 而重拾了《火纹无双》，在超过 200 小时的游戏时间越玩越燃，玩到有些玩物丧志了。而在刚买时，并没有像现在玩这么 HIGH，当时外出携带的掌机一直是 New 3DS LL，NS 则作为家用机在家里玩，但现在其掌机与家用机的双重属性全部解放，玩起来感觉真的是太棒了。

《战神》也来了，游戏时间彻底不够用了……



本期个人签名

今天开始好过明天开始。

果汁



●目前一年一度的4月新番片子播得差不多了，值得推荐的是《赛马娘》、《老子是魔法少女》、《刀剑神域外传GGO》，至于《全金属狂潮》与《P5A》这种本来受瞩目程度就比较高的动画就不用说了，该看的看就没错了。《宇宙战舰提拉米斯》本身搞笑不说，后半部分的分镜教学也非常有意思，这季神经病番一上来就两个，大有占领市场之势。继上季的《Slow Start》，同为芳文社出身的《Comic Girls》也是质量喜人，非常适合放松心态去看，现在一季没个芳文片就感觉浑身不对劲，我也是中毒了。

●CH新作《死亡终局》的FAMI评分虽然只有31，但还挺好玩的，打桌球一般的系统、有条理的剧情都让人有玩下去的欲望。尤其是游戏世界与现实世界的攻略结合得不错，在游戏世界找到的线索需要在现实世界进行解密，尸体派对的剧本家还真不是盖的，剧情还搞得蛮惊悚……不过鉴于有虐女主的剧情，接受不了这方面的玩家还是不去接触比较好。

本期个人签名
4月新番！

哪尼



◆虽然一直以来对于VR游戏并不感冒，不过在看了《Beat Saber》的试玩视频后，毅然决定立刻购入PC平台的VR设备。然而VIVE Pro的高价让我犹豫不决，购入旧版又觉得不值，不过在翻看Steam上相关游戏的页面时，无意间发现除了VIVE和Oculus外，不少VR游戏还支持“Windows Mixed Reality”，简单点来说就是混合现实（MR）设备，可以视为HoloLens的简化版。在进行简单的查阅后发现，MR设备虽然在显示效果上与VIVE仍有所差距，且游戏阵容也稍弱一些。但优势在于价格相对低廉，并且连接简单、无需摄像头定位，这点对我来说尤为重要。至于游戏方面反正可以支持《Beat Saber》，而微软的技术推广能力也不弱，后续阵容应该不必担心，于是便果断购入，接着便是等待5月1日游戏发售了。

◆拿到MR设备时正值截稿期，本来想先随便体验一下，但没想到必须使用秋季更新后的Windows10零售版才能支持，而我此前为了追求稳定一直在使用Win10企业版，这下整个系统都得重装，只能等到截稿后再慢慢折腾了。

本期个人签名
得陇望蜀。



乌冬



◆开始还没觉得《头号玩家》的主角像昴星团，后来果汁一说还真觉得有点像，然后再去对比一下剧照，简直就是欧美版的昴星团，不过这也仅限我们几个之间说说，直到有一天有人在编辑部说了这个话题后，大家都纷纷表示同感，编辑部里瞬间笑开。

◆这一季度日剧富士电视台翻拍了韩剧《信号》，原版是被库玛安利看的，讲的是通过过去和未来的合作解决长期未结案的疑难案件，拍得还不错，这也是我少数看的韩剧之一。日版可以看出在向原版靠拢，不过总觉得饰演主角的坂口健太郎的外貌长得太弱气，少了点历练感，套不上原作主角的形象。另外坂口之前也参与演出过另一部韩剧翻拍的日剧《对不起，我爱你》，这是要成为韩改剧专用演员的节奏吗？

本期个人签名
救济任务也救不了我的大小金……

梦叶



@4月的《MEGALO BOX》果然没让我失望，画风和配乐看PV时就让人极其放心，开播前还特意去回顾了一番《明日之丈》，如今这种一心传达男子汉精神的作品真是难得一见，希望最终的结局也能像原作那样触动人心！

@果然去电影院看《头号玩家》根本无法尽兴，绿洲所展现的未来说实话让我都有点后怕，人们因为逃避现实而投入游戏世界，这对于那些想通过游戏传递希望与勇气的创作者来说实在是太可悲了。整部影片最让我印象深刻的也不是冲击性的彩蛋（好吧我承认高达登场的时候自己还是尿了点儿），而是哈利迪在最后对韦德说的那句“谢谢你玩了我的游戏”，作为玩家的我们在很多游戏的结尾其实都看到过这句话，每当这个时候，其实我都想对那些打动了我的游戏开发者说一声“不，应该是我谢谢你做出了这款游戏！”

本期个人签名
现在只想玩《战神》其他什么都不想干！

苍穹



◎继意大利无缘世界杯后，4月12日凌晨欧冠1/4决赛上的红牌让球迷再次为布冯这位40岁的“小将”感到心疼。意甲看得最多的球队就是尤文图斯，对因“电话门”事件受到降级处罚后选择留守的忠臣们也有着特别的情感。同时代的门神相继失去光芒，临近职业生涯尾声的布冯依旧保持着出色的状态，然而谢幕赛季却这样连遭打击实在太残酷了……

◎《勇者斗恶龙XI》的欧美版宣传影像中已经加入了英语配音，相信NS版会有日语配音应该是没跑了，只求赶紧公布发售日再入一张。

◎因为种种原因已经不追动画很多年，不过即将于4月26日开播的国产动画《我的逆天神器》准备关注一下，因为动画版的编剧是前《掌机王SP》编辑白菜老师（热烈鼓掌）。

本期个人签名
近期阅读《玩儿》（作者/于谦）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2018.4.26——2018.12.31

首先恭喜《战神》拿下了2018年度的第一个“天下第一“，但可别因此忘记了任天堂的划时代产品Labo。有这两款作品绝对足够应付游戏阵容疲软的五月份了。

注
1. 标识“DLC”为大型DLC资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

4月

26	NS	SD高达G世纪 创世	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	预计售价：542港币	策略角色扮演	日文版	全年龄
26	NS	火影忍者疾风传 究极忍者风暴三部曲	NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	预计售价：542港币	动作	中文版	12岁
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	预计售价：498港币	策略角色扮演	日文版	15岁

攻略预定





Aquaplus的“《传颂之物》系列”以极富特色的世界观、优秀的剧本与有趣的系统，吸引了不少喜爱日式SRPG的玩家。而在4月26日，即初代《传颂之物》发售16周年的纪念日，本作的HD重制版《传颂之物 致逝者的摇篮曲》即将登录PS4/PSV平台，除了剧情CG和角色立绘全部高清化、战斗演出大幅加强之外，重制版在游戏系统上也进行了不少调整，将会和《虚伪的假面》、《两位白皇》保持一致，无论对于系列粉丝还是玩过《假面》和《白皇》两作想要补完初代的玩家，都是值得推荐的作品。

26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改-The Erebonian Civil War-	英雄传说 闪の轨迹 II：改 -The Erebonian Civil War-	Falcom	预计售价：230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

3	NS	森喜刚国度 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	预计售价：440港币	平台动作	日文版	全年龄
8	PS4 / XONE / STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	预计售价：468港币	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	预计售价：491港币	角色扮演	日文版	15岁
23	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	预计售价：209港币	动作冒险	英文版	17岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	日文版	12岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	日文版	12岁
25	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定
25	PS4 / XONE / NS / STEAM	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	预计售价：288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	预计售价：308港币	格斗	英文版	13岁
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。战うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	预计售价：478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / PSV / NS	撒谎公主与盲眼王子	嘘つき姫と盲目王子	日本一	预计售价：560/480港币	动作冒险	日文版	未定
31	PS4 / NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	预计售价：428/462港币	格斗	日文版	12岁
31	PS4	超次次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compileheart	预计售价：428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	预计售价：468港币	竞速	英文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	预计售价：468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	预计售价：468港币	动作	日文版	17岁
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト战记	BNEI	预计售价：498港币	策略角色扮演	日文版	未定
14	PS4 / PSV	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	预计售价：398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
15	PS4 / XONE / NS / STEAM	乐高 超人总动员	LEGO The Incredibles	WB games	预计售价：未定	动作	中文版	7岁
21	PS4 / STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	预计售价：449港币	动作	日文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	预计售价：441港币	体育	中文版	全年龄
28	NS	伊苏VII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	12岁
30	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神狱塔 メリアスケルター2	Compileheart	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	17岁
29	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	预计售价：490港币	竞速	中文版	未定
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	预计售价：310港币	格斗	日文版	未定

7月

10	XONE / NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Actuvision	预计售价：268港币	动作	中文版	12岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
13	3DS / NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	预计售价：未定	益智	日文版	未定
19	PS4 / NS	闭锁噩梦	CLOSED NIGHTMARE	日本一	预计售价：510港币	动作冒险	日文版	未定

8月

2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	预计售价：未定	益智	日文版	未定

9月

7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	■SNK	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁

10月

12	PS4 XONE STEAM	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	■Actuvision	■预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	■Rockstar	■预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

年内

夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	■Capcom	■预计售价：未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	■BNEI	■预计售价：未定	音乐	日文版	未定
夏	PS4 XONE	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	■Hello Games	■预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
夏	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	■SEGA	■预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	15岁
夏	NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	■SEGA	■预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	■4A Games	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	■Ubisoft	■预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	■Atlus	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	■BNEI	■预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	■BNEI	■预计售价：未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	■BNEI	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	■Nintendo	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	■Square Enix	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	■Cygames	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	■505 Games	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	■D3 PUBLISHER	■预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	■THQ Nordic	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	■BNEI	■预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4 STEAM	莎木III	Shenmue III	■YS Net	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	■Square Enix	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	■Granzella	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	■Square Enix	■预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	■Saber	■预计售价：未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	■Square Enix	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	■Focus Home	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	■Nintendo	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	■Toby Fox	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	■Nintendo	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	怒海战记	Skull & Bones	■Ubisoft	■预计售价：未定	射击	中文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	■BNEI	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	■THQ Nordic	■预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	■Microsoft	■预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	■Konami	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	NS	耀西	ヨッシー	■Nintendo	■预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
年内	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	■Bethesda	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	滥杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	■OVERKILL	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	众神解放	Immortal: Unchained	■Toadman Interactive	■预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	■Actuvision	■预计售价：未定	动作	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	■Level-5	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

世界树迷宫X	12

NS

黑暗之魂 重制版	视频
乐高超人总动员	视频
王权物语 君王之路	30
勇者斗恶龙 创世小玩家2 破坏神西多与空荡荡岛	10

PS4

超级机器人大战X	30 66 视频
传颂之物 致逝者的摇篮曲	24
光明之响 龙奏回音	32
黑暗之魂 重制版	视频
乐高超人总动员	视频
噬神者3	18
王权物语 君王之路	30
新高达破坏者	视频
勇者斗恶龙 创世小玩家2 破坏神西多与空荡荡岛	10
战神	31 41 视频
侏罗纪世界 进化	视频

PSV

超级机器人大战X	30 66 视频
传颂之物 致逝者的摇篮曲	24

XOne

腐烂国度2	016
黑暗之魂 重制版	视频
乐高超人总动员	视频
王权物语 君王之路	30
侏罗纪世界 进化	视频

未定

无双大蛇3	视频

看完我们的这段《战神》视频，游戏还需要购买理由吗？

游戏月旦评

3 月份游戏评测

440视频集合

bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





特别收录

《战神》全新演示



特别收录

《超级机器人大战X》精彩必杀技合集



新作影像集锦

侏罗纪世界 进化



特别收录

游戏月旦评——3月份游戏评测

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评

3月份游戏评测

《战神》全新演示

《超级机器人大战X》精彩必杀技合集

新作影像集锦

战神
黑暗之魂 重制版
侏罗纪世界 进化
新高达破坏者
无双大蛇 3
乐高超人总动员

电影前线

复仇者联盟 3 无限战争
死侍 2

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 战神		④ PS4 ② SIE
⑤ God of War		③ 动作冒险 | 中文版 ⑥
2018 年 4 月 20 日 ⑦	⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价为 398 港币 ⑩		

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________


10月紧追原版
火速上市!
GUINNESS WORLD RECORDS 2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
定价
88元
包邮


一家齐整
传火不息
定价
158元
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的魂的终焉
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III


CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
全数收录！尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集


次世代专辑
VOL. 13
全彩大16开208页+DVD影像光盘
-春季游戏攻略大集结-
战场女武神4 | 孤岛惊魂5
二之国 II 王国再临
逃 | 潜龙谍影 生存 | 信长之野望 大志
光明之响 龙奏回音
预定4月底 全国上市!
定价 48元
包邮
淘宝端扫码进店


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
定价 228元
即将登场
淘宝端扫码购买


《怪物猎人 世界》典藏攻略本
全彩大16开300页以上+DVD影像光盘
5月上旬
全国上市
现已开始预订!
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
more...
淘宝端扫码购买
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本


下期预告
游戏机实用技术 441 期
春季精品二线游戏攻略集合
更多精彩内容敬请期待!
新世界大门开启!
任天堂LABO
详尽解析

VOL.35 ■ 重出江湖，《模拟人生》缔造者新作公开

TOUCH 指间方圆 UCG



编辑精选

十款佳作

一并奉上

重重包围下的异军突起

堡垒之夜

的重生与反击

回归最经典的偶像养成

偶像大师 闪耀色彩

TOUCH·UCG CONTENTS

VOL. 35

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：刀使ノ巫女 刻みし一閃の燈火
设计：anubis

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 3

特稿
回归最经典的偶像养成《偶像大师 闪耀色彩》 7

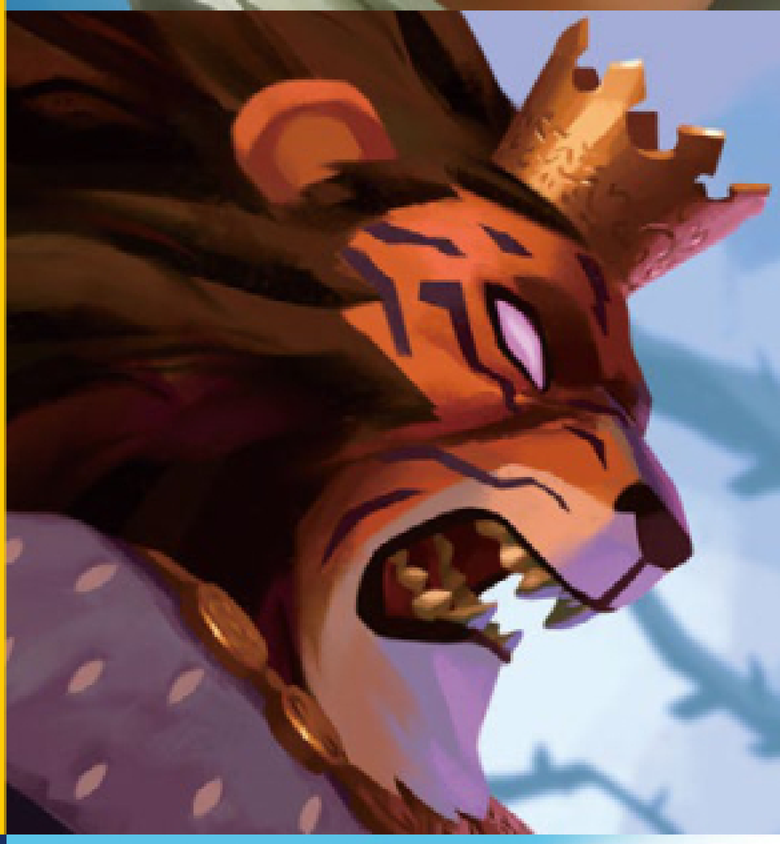
重重包围下的异军突起《堡垒之夜》的重生与反击 11

每期一荐
人生
直面死亡的人生

















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



售价：免费

堡垒之夜

Fortnite

地区：美国区

主要语言：英语

iOS　Android

《堡垒之夜》于4月初登陆App Store后，席卷了多个地区的免费游戏榜单，PC平台上的人气到了移动平台后也依旧强劲。不得不说开发商的反应非常快，手游版的开发和上线都堪称迅速，但品质上并未妥协，与PC版的体验几乎一致，各方面的还原度也很高。虽然由于性能上的限制难免会牺牲一些画面表现，但手机屏幕较小，因此实际上并没有太大的差异。最难能可贵的是，移动版可与其他平台互通联机，老玩们可以无缝转移。



售价：12元

OVIVO

OVIVO

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android

风格独特的平台解谜作品，游戏的世界由单纯的黑与白所构成，相互交替且维持着巧妙的平衡。名为OVO的主角也由黑与白所构成，因此其可以在两种颜色间自由切换，从而穿行于世界的各处。如果你看过《Bad Apple》的MV，那么对于这种黑白转换的视觉表现一定不会陌生。玩家们要做的就是通过切换世界的黑与白，在瞬间借助重力的改变进行移动。随着解开更多的谜题，主角可以收集到神秘的符号，这些与世界的关键息息相关。



售价：免费

阿门罗

Armello

地区：中国区

主要语言：英语

iOS　Android

备受好评的冒险游戏，将卡牌对战、桌面游戏和角色扮演三大元素进行融合，配合黑暗童话般的画面风格，带来了别具一格的冒险之旅。玩家扮演的是四个动物部落之一的领导者，以不断扩张据点并成为阿门罗的国王为目标。卡牌是主要的战斗手段，在每一次的任务中可以像桌游那样自由选择行动路线——低调探索、外交斡旋又或是直接开战。而在多人模式中，玩家所面对的不仅是潜藏于各处的危机，还有更强大的对手。



售价：免费

Schemata

Schemata

地区：中国区

主要语言：英语

iOS　Android

《Schemata》是一款小巧却充满乐趣的益智解谜游戏，以逻辑电路图为表现形式，通过点亮电路图上的节点并向前移动，不同节点对应不同的点亮方式，看似简单的操作，实则考验着玩家的反应力以及快速记忆能力。虽然画面看上去颇为简陋，不过一旦上手后，随着游戏关卡的推进所呈现出的紧张与刺激，则完全停不下来。游戏设置了四种难度，全部挑战成功后，还有两个基于最高难度的无尽模式等待着你。



售价：免费

Peko Peko Sushi

Peko Peko Sushi

地区：中国区

主要语言：日语

iOS　Android

ぺこぺこ（Peko Peko）在日语里用来形容饥饿的状态，而Sushi自然就是“寿司”了。简单来说，这就是一款经营寿司店的游戏。玩家扮演的是可爱的寿司店招待妹子，基本工作是将顾客所需的寿司放上传送带，并尽可能准确地送到他们的手中。由于不同顾客的需求不同，而传送带的移动是单向的，因此如何才能又快又准确地将食物送达，正是对玩家的考验。游戏拥有丰富的收集成长要素，除了可以打造独一无二的寿司店外，也可以让顾客升级，从而获得更为丰厚的收入。



售价：4.99 美元

The Room: Old Sins

The Room: Old Sins

地区：美国区

主要语言：英语

iOS　Android

喜欢密室解谜的玩家，对于“《The Room》系列”应该不会陌生，此前的三款作品都曾获得 App Store 年度最佳游戏。而最新作《The Room: Old Sins》也已经于近期上线，不过暂时并未在中国区上架，想要体验的玩家只能前往美国区或香港区购买。流畅的第一人称视角操作、厚重而细致的画面风格，带来了强烈的真实感和浸入式体验，而这些也都是系列一贯的特色。新作中提供了 9 个风格截然不同的房间，在这个维多利亚时代的神秘古宅中，等待着玩家的会是何等诡谲的冒险呢。



售价：18 元
（4 月 25 日前）

蜡烛人

Candleman

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android

在 PC 和主机平台都获得不俗评价的国产独立游戏《蜡烛人》，近期也推出了移动平台版本。游戏的素质已无需我多言，这个摇曳于光影之间的成人童话，在充满艺术感的世界中讲述着最真实的感悟。游戏完美还原了 PC 版的画面表现、动作及关卡，而操作上则针对触屏进行了优化，几乎不会有任何别扭的感觉，UI 的简化也使得整体的画面感更为纯粹。在 4 月 25 日前能够以 6 折的价格购入本作（只需 18 元），如果你此前在其他平台上错过了这款精品，那么手游版会是不错的选择。



下载免费 / 道具收费

心跳偶像

ときめきアイドル

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

虽然自小岛秀夫事件后，Konami 简直成了不好好做游戏的“反面典型”，而这款《心跳偶像》显然也是为了沾《心跳回忆》的光，实则是没有太大关系的作品，而且还是跟风的偶像类音乐游戏。不过实话实话，本作的素质的确可圈可点，无论是偶像形象的塑造或是乐曲的质量都属上乘，互动与换装等此类游戏的必备元素也一应俱全，比较特别的是节奏游戏也能自动进行（不过无法取得高分），非常贴心。游戏同时还对应 VR 模式，即便是廉价的纸盒型 VR 眼镜也能得到不错的体验。



下载免费 / 道具收费

刀使巫女 刻印一闪的灯火

刀使ノ巫女 刻みし一閃の燈火

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

Square Enix 在移动平台上的新作，讲述被称为“刀使”的少女们互相竞争，退却魔物的故事，本作的角色设定由しずまよしのり负责，熟悉《舰队收藏》的玩家们肯定倍感亲切，游戏中的 3D 建模还原度不错，发动奥义技能时的特写演出也非常养眼。《刀使之巫女》的动画版已经于 2018 年 1 月开播，不过游戏剧情并非是简单的改编或是外传的形式，而是会从原创角色“安樱美炎”的视角出发，与动画版共同构筑起完整的故事。



下载免费 / 道具收费

Mamono Tubers

マモノチューバーズ

地区：中国区

主要语言：日语

iOS　Android

由《梅露可物語》开发商推出的一款新作，虽说走的还是美少女路线，不过题材颇有新意，结合了时下非常流行的“直播”元素。游戏中玩家扮演的是一名野心勃勃地“幕后推手”，通过名为“Hell Tuber”的直播平台，让来自异界的魔物少女们成长为拥有高人气的“主播”，只要给予不同的道具，就可以开始录下她们的日常生活了。而最终的目的，则是要征服地球 …… 虽说可爱的风格和简单的操作都值得肯定，但不得不说游戏里的广告实在是太多了。

资讯NEWS

《火焰之纹章 群雄》迎来大型更新

《火焰之纹章 群雄》于 4 月 10 日迎来 2.4 版本的大型更新，追加了全新的活动模式——大压制战。在大压制战中，玩家将分别从属于阿尔冯斯、安娜和夏蓉三个不同的阵营，以“压制战”的形式进行三方会战，目标是扩张领地。每一次的大压制战为期 2 天，夺取最多领地的一方获得胜利。获胜阵营的玩家自然可以得到丰厚的报酬，积极参与其中的玩家也不会空手而归。哪怕只是在后方支援，也有机会取得相关的任务和阶职奖励，即便空闲时间不多也可以参与其中。

除此之外，此次更新还追加了炼成武器以及新的武器技能，让相应的英雄们可以进一步成长。而包括“大英雄战”、“传承英雄战”等在内的高难度地图，将不再消耗体力值，玩家可以尽情地反复挑战了。当然，还有其他诸多功能及细节上的改良与优化，大家可以到游戏中慢慢挖掘。如果你此前已经暂时退坑，那么这一次的大版本更新，还是非常值得重新投入其中的。

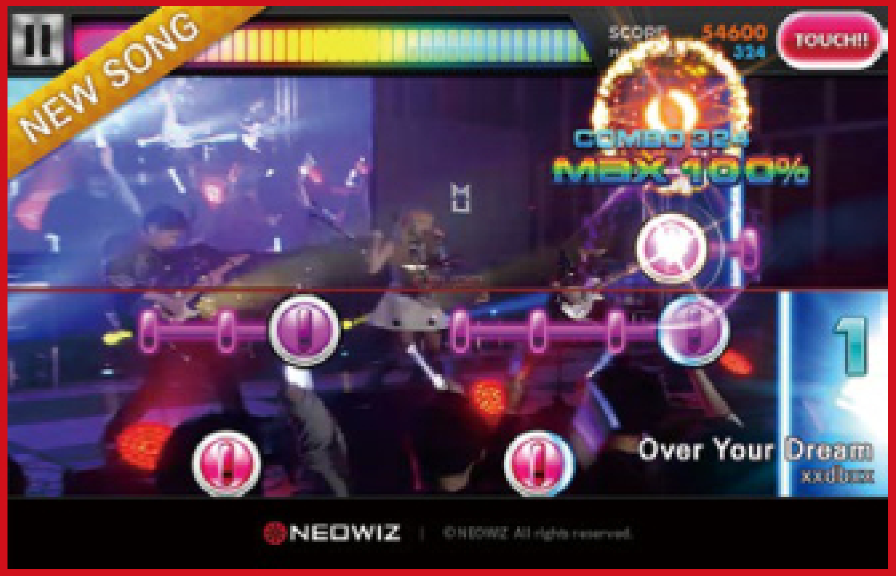






《DJMAX TECHNIKA Q》追加两首新曲目







不久前《DJMAX 致敬》迎来了《TECHNIKA》的 DLC 曲包，而在 4 月 12 日，移动平台的《DJMAX TECHNIKA Q》也追加了两首新曲目——《Over Your Dream》和《glory day》。

其中《Over Your Dream》是 PC 版《DJMAX TRILOGY》的 OP，而此次收录的是由 DyoN Joo 在 NEOWIZ MUSIC CAFE 音乐会上所演唱的现场版本，背景动画也是当时舞台上的实况录像，玩家们在游玩的同时亦可以感受到现场热烈的氛围。

而《glory day》相信大家都已经非常熟悉了，这是系列最新作《DJMAX 致敬》的主题曲，由元老级人物 BEXTER 和 Mycin.T 创作，无论是标题、旋律或是歌词，都象征着系列在沉寂许久后的重生，绝对是必须购入的曲目。

《模拟人生》缔造者将带来全新的模拟游戏



如果你喜欢《模拟城市（SimCity）》、《模拟人生（SimCity）》或是《孢子（Spore）》，那么对于威尔·赖特（Will Wright）一定不会陌生。这位来自美国的游戏设计师不仅是这些系列的缔造者，也是游戏公司Maxis的创办人。威尔·赖特主导开发的最后一款作品是2008年的《孢子》，10年后，在2018年初的游戏开发者大会上，他重新回到玩家们的视野中，宣布了一款全新的作品《Proxi》。即便过去的作品已经获得了巨大的成功，但其并没有因此而停下脚步。

和他过去的作品一样，《Proxi》依然是一款“从无到有”的模拟游戏。游戏的世界原本只是一片空白，但随着玩家们的到来而逐渐产生变化，并形成记忆。游戏目前仍然处于开发阶段，不过开发组已经发起了一项艺术挑战活动，设计师们可以提交自己创作的素材建模，届时游戏将会以“记忆片段”的形式，将这些素材应用于不同的场景中。



《这是我的战争》团队新作《寒霜朋克》即将发售

《这是我的战争》推出后，负责开发的波兰游戏公司11bit studios也逐渐被玩家所熟知，此前他们所公布的新作《冰汽时代（Frostpunk）》近期宣布完成测试，Steam版很快将于4月24日发售，支持简体中文，PS4和XOne版也确定将在年内推出。根据《这是我的战争》的经验来看，后续也极有可能推出移动平台版本。





▲地球上最后一座城市

从表面上看，《冰汽时代》就是一款建设城市的游戏，这座处于冰天雪地中的朋克城市是地球上最后一处可供生存的地点，作为这里的管理者，玩家必须利用“冰气”作为动力，对城市进行改造与扩张。不过有《这是我的战争》中的绝望与震撼在先，显然本作也不会仅仅只有模拟经营元素这么简单。开发者强调，抉择依然非常重要，面对末世的环境，玩家不得不面对严酷的事实——疾病的蔓延、是否为了城市的运转而征用童工、又是否为了节省食物而造假.....现实的无奈与良心的拷问，将烘托出悲情的色彩并带来情感上的冲击。

《天空鱼传说2》预计年底推出

2016年8月时，Crescent Moon（代表作《神鹿》）推出了一款由巴西游戏团队Mgaia Studios开发的冒险解谜游戏——《天空鱼传说》。玩家扮演一名拿着钓竿的红衣小女孩，为了保护家人与深海的怪物们展开战斗。游戏的设定颇为新颖，作为武器的钓竿除了能像刀剑一般挥舞以外，也可以用于进行移动和解谜。创意的设计和精致的手绘风格让游戏获得了广泛的好评。

时隔两年后，续作《天空鱼传说2》在GDC2018上公开，并提供了试玩。游戏不仅在手绘风格的画面表现上显得更为精致圆润，战斗效果也丰富了许多。不再仅仅只是追求将敌人拉近后一刀了结，而是增添了更多对抗的元素，作为核心道具的“钓竿”也追加了更为丰富的操作，玩家甚至可以利用它在不同的岛屿间快速穿行。

根据开发商的说法，《天空鱼传说2》目前仍处于开发阶段，争取会在2018年年底推出。

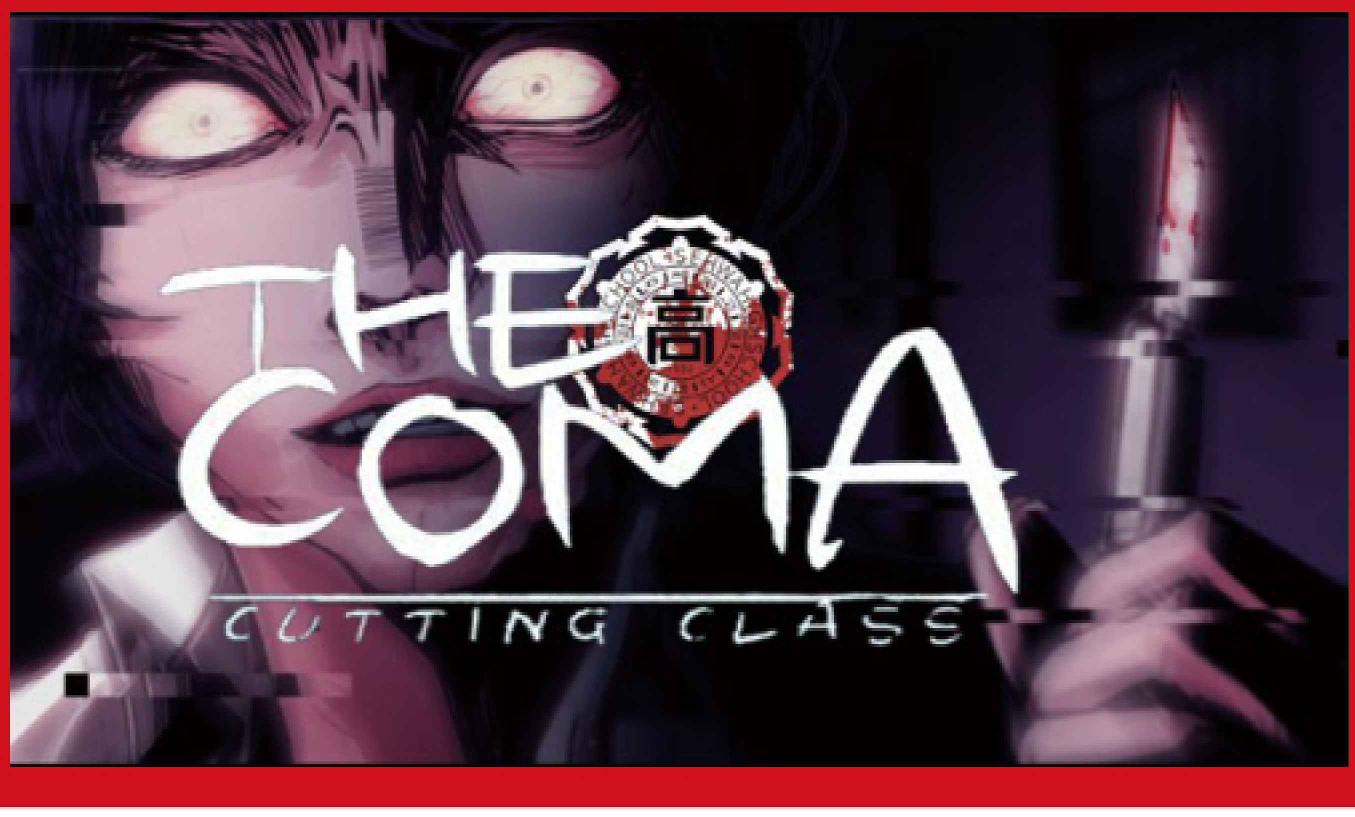


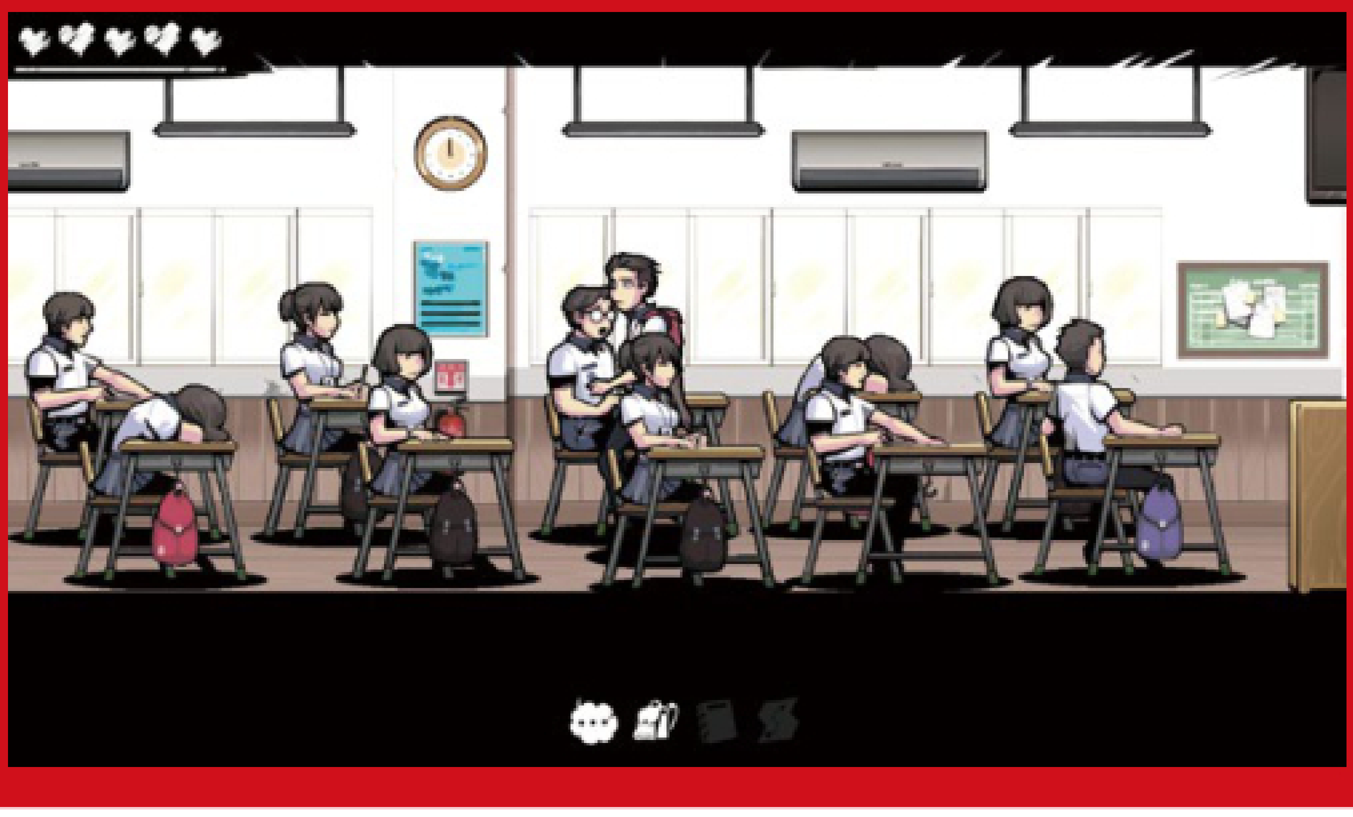
校园恐怖游戏《昏迷》将移植移动平台

由韩国游戏开发团队 Devespresso Games 制作的校园恐怖游戏《昏迷（The Coma）》于 2015 年登陆 Steam 平台后，在玩家中获得了相当不错的评价，对于移动版的呼声也是不绝于耳。终于，官方在近期宣布将在 2018 年内移植至手机平台。

与大多数逃脱类的恐怖游戏不同，《昏迷》采用的是全 2D 的画面，卡通感十足的风格也很难让人将其与“恐怖”联想到一次。游戏中玩家扮演的是一名韩国高中生，因为前一天熬夜复习而在考场中昏睡过去，当其再次醒来后，却发现此刻已是深夜，而自己则被困在教学楼的走道，熟悉的老师和同学们统统不知所踪，出现在面前的则是来历不明的杀人狂。为了生存，玩家必须一边不停的逃跑与躲藏，一边留意各种线索与蛛丝马迹，从而探寻出这个诡异事件背后的真相。

Steam 版于 2017 年 9 月进行了重制，除了强化画面与动作效果以及重新绘制的人物 CG 外，还追加了中文。相信即将推出的移动平台版也会比照办理。





卡片格斗新作，《七龙珠 激战传奇》公布

在 2018 游戏开发者大会上，BNEI 公布了“《龙珠》系列”的新作——《七龙珠 激战传奇》，预计将会在今年夏季推出，并确定会对应中文。官方将游戏定位为“卡牌格斗游戏”，玩家通过单指操作就可以体验到如同格斗游戏一般的爽快对战。从公布的实机试玩来看，无论是动作的流畅性、镜头的切换运用以及发动必杀技时的大魄力演出，确实都像模像样。不过需要注意的是，敌我双方看似处于全 3D 的空间中，不过并不能自由移动，而是随着不同的招式来行动。

虽然游戏还没上线，不过还是得泼一下凉水，此类所谓将“卡牌”与“格斗”相结合的玩法，其实很难得到认同。本作的表现力我想肯定是能让《龙珠》粉丝们满意的，但玩法上以这样的方式来体现究竟是不是明智之举，我想最后还是要看《龙珠》的号召力能够达到什么样的程度了。







©B.S. / S., T.A. ©BNEI

《偶像大师 百万现场！星光舞台》追加“13人Live”

《偶像大师 百万现场！星光舞台》在 4 月 13 日迎来版本更新，其中最为重要的便是追加了“13 人 Live”。此前 Live 演出中最多只能有 5 位偶像同场，不过现在玩家们可以欣赏到由 13 位偶像共同登台的盛大演出了。

与普通的“5 人 Live”不同，“13 人 Live”只对应特别的曲目，而不能自由选择。目前仅有一首《FairyTale じゃいられない》，未来则会持续追加。并且在“13 人 Live”中，系统会根据曲目风格来组合队伍，当然玩家还是可以自由设定偶像们的服装。

值得一提的是，由于角色数量的增加，“13 人 Live”对于设备的性能也有了更高的要求，若想要呈现出最华丽的演出，那么很有可能需要升级你手中的设备才行哦。



武士道公布《卡片战斗先导者》移动平台新作

武士道（Bushiroad）在三月底时公布了《卡片战斗先导者》的移动平台游戏——《先导者 ZERO》，预计将于今年底推出。游戏不仅有剧情模式，最重要的便是允许玩家进行线上对战。官方表示玩家们在游戏中可以回顾系列初代作品至今的剧情，并且相对于实体卡牌的规则进行了一定的简化，希望能有更多的新玩家参与其中。

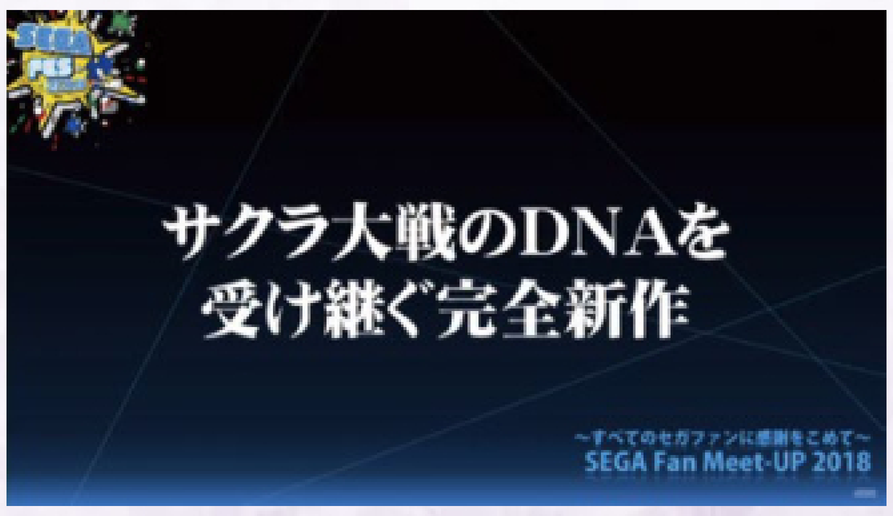
Bushiroad 旗下拥有非常多的集换式卡牌游戏，但大多都只有实体卡牌发售，因而在对战上也带来了不小的局限性。在《炉石传说》、《暗影之诗》等线上卡牌对战游戏风靡全球之时，相信有不少玩家都希望 Bushiroad 能够推出相应的虚拟游戏。而《先导者 ZERO》是一个积极的信号，或许 Bushiroad 今后也会为旗下的其他实体卡牌作品推出相应的游戏版。



▲Bushiroad推出了多款集换式卡牌对战游戏，并且每年都会举办多场比赛。







《新樱花大战》企划，猜猜会是什么平台？

4 月 14 日，SEGA 在秋叶原举办的“SEGA Fes”活动中，宣布将会推出“《樱花大战》系列”的全新企划——《新樱花大战（暂名）》。新作的故事发生在初代作品十七年后，也就是太正二十九年的帝都东京，除此之外，平台、类型等所有信息均未公开。官方只是表示新企划将会继承《樱花大战》的 DNATU，只是前期搞得越神秘，最后只是公布一款手游的例子屡见不鲜，但愿这次别在如此（笑）。

之所以这么说，是因为在 2016 年 SEGA 举办的线上投票中，《樱花大战》在最受欢迎的作品，以及最期待复出的选项中都取得了最高票，可见玩家的期待度。而在“SEGA Fes”闭幕时，全员高唱《檄！帝国华击团》的场面也将气氛推上了最高潮。再怎么看，SEGA 都没有理由辜负玩家的这份期待吧。



2018 年 2 月 7 日，《偶像大师 闪耀色彩》正式公布，目前相关的各项情报几乎都已经完全公开。作为继本家、《百万 Live》、《灰姑娘女孩》后又一个独立的分支，《闪耀色彩》并没有像近年来的作品一样，继续采用音乐游戏的系统，而是完全回归到系列老玩家们都更为熟悉的传统玩法上——强调培育与对战，当然其中也融入了一些其他作品中的理念。必须要承认的是，有很多新玩家是因为音乐游戏的玩法才开始接触“《偶像大师》系列”，也使得受众群体不断壮大，而在此基础之上，传统的玩法能否也因此被更多新人所接纳，通过本作应该就能得出结论。

多平台对应

《偶像大师 闪耀色彩》采用 HTML5 技术开发（多应用于网页端），因此并不限定平台。只要是支持 HTML5 技术的设备，无论是手机、平板或是电脑都可以游玩，甚至掌机也是有可能的。



283 偶像事务所

系列中的偶像事务所都以三位数字命名，其含义则与数字的谐音相关。比如本家的 765 为“KONAMI”的谐音、《灰姑娘女孩》的 346 则为日语“美城”的谐音等等，而在《闪耀色彩》中登场的则是全新的“283 偶像事务所”，其中 283 为日语中“翼”的谐音，从事务所的 LOGO 中也可以看出。

283 PRODUCTION

▲283 事务所的标志

以“偶像组合”为主轴

《闪耀色彩》初期将有 16 位新偶像登场，与以往所不同的是，本作将更为强调“偶像组合”的概念，培育的方针不在仅仅只是针对个人，而是需要以团队整体的特色为考量。游戏开始时玩家便需要选择一名主要培育的偶像，以及不超过 4 名的支援偶像（Support Idol）组成团体。



目前官方将已经公布的 16 位偶像划分为四个不同的组合，风格倾向上各具特色。各位可以以此作为参考，提前构想自己组合中的成员构成。

illumination STARS

看似再平常不过的三位少女，但当她们走到一起组成团队，相互支撑着共同前进。虽然一开始的光芒可能显得微弱，却也孕育着无限的可能性。



风野灯织 CV：关根瞳

高中一年级生

向后高高绑起的黑发给人留下深刻的印象，走冷酷系路线的美少女。对于自身有着非常严格的要求，凡事都会竭尽全力直到自己满意为止。

樱木真乃 CV：近藤玲奈

高中一年级生

个性温柔的治愈系女孩，善良且体贴。是那种会让人产生保护欲的类型，哪怕只是简简单单地在一起，不知为何便会有幸福的感觉。

八公缭 CV：峰田茉优

高中一年级生

有着天真烂漫的个性，无论遇到谁都能聊得起劲。总之是个活力满满且无论何事都会为朋友着想的女孩。父亲是日本人，而母亲则是美国人，是个混血儿。

Alstroemeria

具备流行感与欢乐感的三人团体，走的是甜美可爱的路线。组合的名字 Alstroemeria 取自“六出花”，正如其“憧憬着未来”的花语，她们怀揣着这份信念，用幸福的演出让观众的笑颜充满整个会场。



大崎甜花 CV：前川凉子

高中二年级生

大崎姐妹中的双胞胎姐姐。虽然如此，但从小就非常依赖妹妹。与性格开朗外向的妹妹相反，大崎甜花不擅长与他人交流。除了作为偶像参加活动外，兴趣一般是看动画、玩游戏这类不需要出门的类型。



桑山千雪 CV：芝崎典子

高中二年级生

温柔的笑容令人印象深刻，在事务所里就如同大姐姐一般。稳重的气质使得其散发着母性的光辉，擅长手工活，最大的兴趣是制作可爱的小物件。



大崎甘奈 CV：黑木穗乃香

高中二年级生

大崎姐妹中的双胞胎妹妹。无论对待任何人都是一视同仁的态度，是个天真烂漫追求时尚的女孩。对于人生的态度，是尽全力享受自己能够达成的目标。

L'Antica

身着黑暗系的哥特风礼服，充满了叛逆与神秘感的新世界革命系偶像团体。将藏于心中的火焰变为“歌曲”，将孤独的泪水化为“愿望”，唱出希望的旋律。



月冈恋钟 CV：礒部花凛

高中三级生

自信满满的少女，无论遇到什么阻碍都不会停止脚步。可爱的外表与出众的身材常常引人侧目，不过实际上却有着大大咧咧的一面，时常会无缘无故地跌倒，或是跳错舞步。



白濑咲耶 CV：八巻アンナ

高中三级生

身材高挑，如同模特般的样貌，比起最右边的大一生更有成熟的魅力。在女校就读，不仅成绩优秀且运动万能，举手投足间散发着王子般的帅气，因此在女生中也有很高的人气。



田中摩美美 CV：菅沼千纱

高中三级生

消极系，极度讨厌麻烦事的朋克女孩。样貌与穿着都十分出众，不过对于自己兴趣之外的事物毫不在意。



幽谷雾子 CV：结名美月

高中二年级生

浑身散发着神秘气质的双马尾银发女孩，如同被梦幻的感觉所围绕一般，四处缠绕的绷带也是其标志性特征。平日里虽然话不多，但个性温柔。



三峰结华 CV：成海瑠奈

大学一年级生

虽然已是大学生，不过外表和个性上相比高中生而言完全没有成熟的感觉，是个自由奔放，令人捉摸不透的女孩，眼镜是其标志性的元素。非常善于交际，即使是面对初次见面的人，也能大方地进行交谈。

放学后 Climax Girls

看似毫无章法的混搭组合，每个成员无论从风格还是个性上都相去甚远，年龄跨度也很大，但却有一个共同的特点——活力十足、无所畏惧。她们竭尽全力朝着偶像的顶点迈进，截然不同的个性则碰撞出了不一样的火花。



有栖川夏叶 CV：凉本秋穗

高中三级生

来自富裕家庭的千金大小姐，穿着打扮上透着高贵的气质，对于自己的出身感到自豪。为了不辜负家族的名号而不断磨练，维持着最佳的状态。



西城树里 CV：永井真里子

高中二年级生

留着清爽的金色短发，有着男孩子一般帅气的外表。虽然平日里粗鲁的言行时常会让人感到害怕，但骨子里其实纯情得不行，只是羞于直率地表达出真实的情感。



杜野凛世 CV：丸冈和佳奈

高中一年级生

稳重且沉静的大和抚子，待人处事总是彬彬有礼，凡是总以他人为先。看上去是个接受传统日本教育的少女，但令人感到意外的是其非常喜欢少女漫画。



园田智代子 CV：白石晴香

高中二年级生

私下里并不亮眼，几乎就是随处可见的普通女孩。不过也正因如此而少了份距离感，开朗的个性也很容易相处。对于甜食毫无抵抗力，由于名字中“智代子”的读音与巧克力相近，因此便以“喜欢巧克力”的偶像作为宣传点。



小宫果穗 CV：河野ひより

小学六年级生

16 位偶像中年龄最小的一位，有着与其年纪不符的身高与成熟样貌。不过内心倒还是个小女生，对于任何事物都充满了好奇心，就如同小狗一般。非常喜欢特摄片，并非非常崇拜影片中的英雄们。

课程与工作

偶像的培育主要分为两个方面，用于强化歌声、舞蹈、装扮等能力值的“课程”，以及能够积累粉丝数量的“工作”，同样会以组合的形式参与。完成后主要培育偶像的个人参数得到提升，与一起参与的支援偶像间的羁绊值也会增加。

▼练声课程，主要强化 Vocal 值



▼拍照工作，大幅提升粉丝数量





参加课程与工作之余，也要注意安排偶像的作息。右上角显示的是当前季度所剩余的时间以及偶像的体力。 当体力下降到一定程度后继续进行课程或工作便容易出现意料之外的负面状况，此时还是安排偶像好好休息吧。



参加试镜

本作的演出部分不再只是单纯地举办 Live，而是回归到传统的“试镜”。现场除了有观众外，还有三位评审，分别负责 Vocal（歌声）、Dance（舞蹈）及打扮（Visual）。想要获得高评价，就必须让评审满意才行。



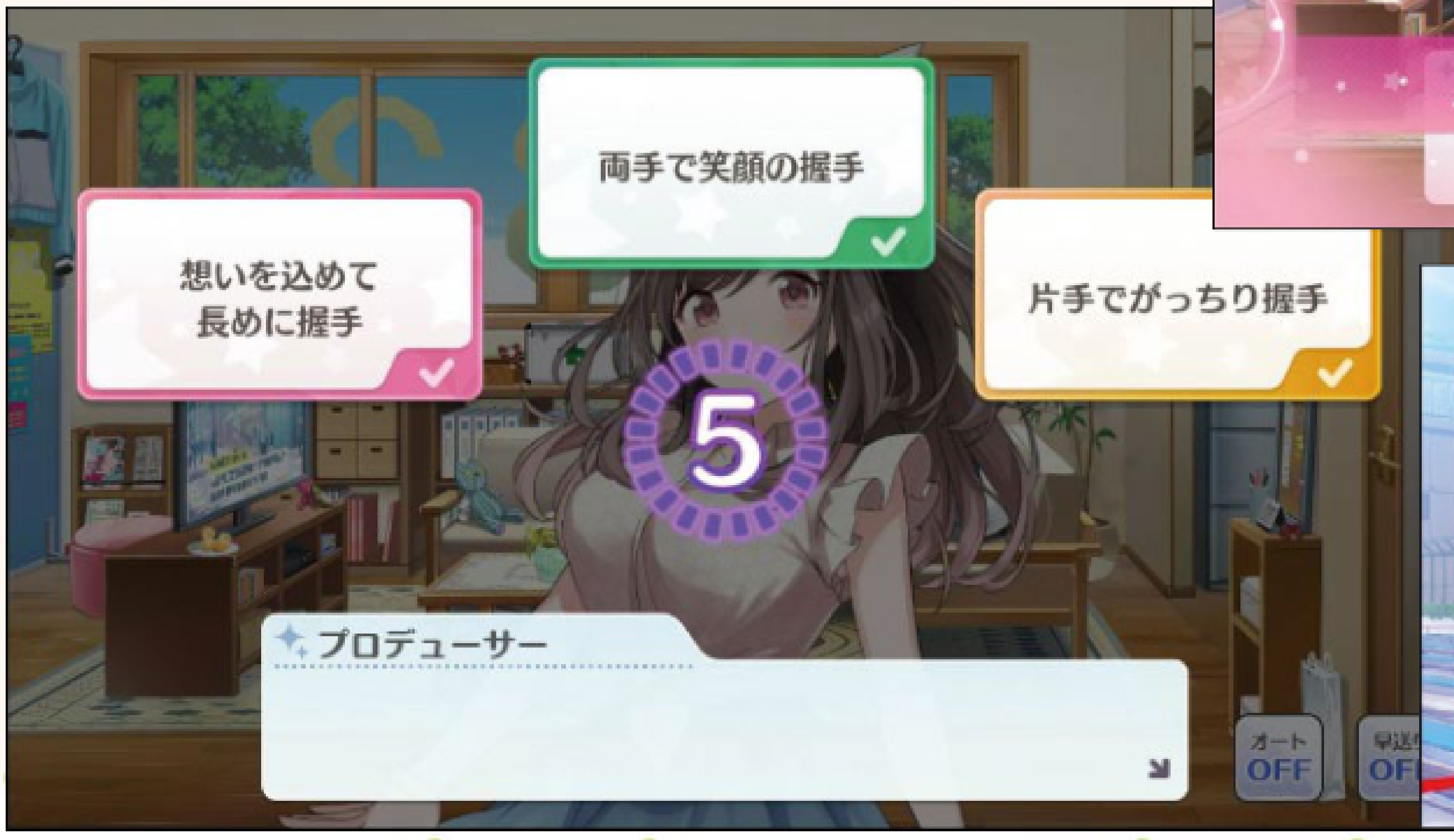


在主界面的右下角可以查看当前的流行趋势，排名越靠前的类型，在试镜中可以得到更多的加成。这样便能有针对性地补足偶像在某一项能力值上的欠缺。

剧情事件

在参加课程、工作或是试镜时，会随机触发剧情事件。通过与偶像的交流，玩家能够更深入地了解她们的个性、喜好以及个人经历。若是在问答中选择了最符合偶像心意的答案，便可以达成完美交流，对于试镜时的表现也将产生帮助。







前瞻

PREVIEW

Festa——偶像对战

经过课程、工作和试镜后，玩家便可以带领偶像们参加Festa，与其他制作人代理的偶像，以演唱会的形式进行对战。根据组合中不同的位置，分为 Leader、Vocal 担当、Center、Dance 担当和 Visual 担当，处于该位置上的那名偶像在对应的能力值上会有加成。另外根据组合成员的不同，对战中的曲目则会发生变化，并不能由玩家自由选择。





和试镜一样，对战时也有负责 Vocal、Dance 和 Visual 的评审，想要获得高评价并在对战中胜出，那么就必须更有效地提升评审们头像下的“满意度槽”。除了偶像本身的能力值外，还有多种不同的技巧可以帮助偶像们更好地完成演出。

演唱会技能

在对战开始前可以先设定好演唱会技能，那么在演出中，这些技能就会随机出现在画面的下方，发动技能后则会出现 APPEAL 指针，抓准时机让指针停留在白色所代表的 Perfect 区域，便可让技能效果最大化。APPEAL 指针分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad 四个区域，其中 Perfect 与 Bad 所带来的分数加成差距会达到 3 倍以上，因此把握好时机是非常重要的。







此外，偶像们在演出中可能会因为受到评审的批评而导致心情变差，此时 APPEAL 指针中的 Perfect 区域也会因而变窄，发动技能后请务必留意。当然，也可以提前装备用于回复偶像心情的演唱会技能，从而避免不利的情况发生。

回忆闪华

回忆闪华（思い出アピール）的发动方式很简单，当某一位偶像的回忆计量槽蓄满后即可使用。不仅会有偶像的特色动作，对于评审们的满意度也会有较大的加成效果。通过日常与偶像的交流提升亲密度后，回忆闪华的效果也会随之增强。





连结闪华



连结闪华（リンクアピール）的发动方式相比回忆闪华则要复杂许多，必须使用过所有要求的演唱会技能，当右下角出现“LINK+”的标志后才可以使用。除了发动后的效果更为华丽外，对于所有评审的满意度更是有大幅加成的效果，虽然条件严苛但绝对值得。在 PS4 的《白金星光》和《星光舞台》中发动“多人闪华”时也有类似的设定。





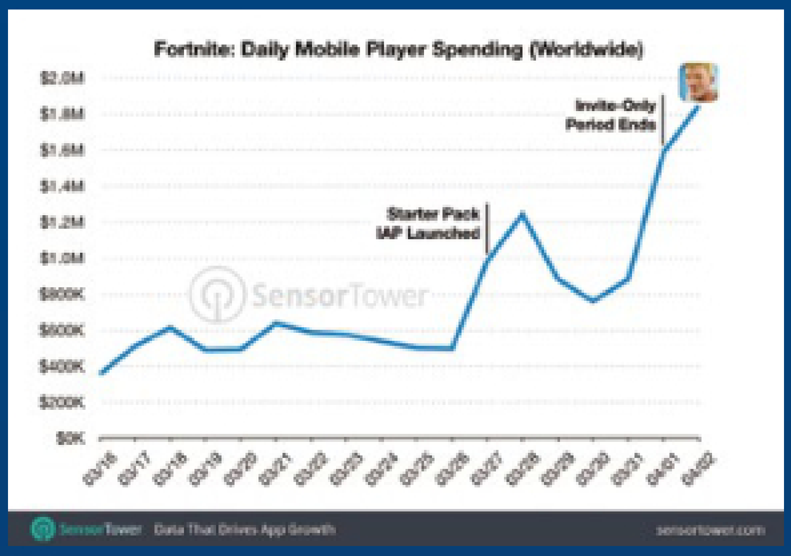
重重包围下的异军突起

《堡垒之夜》的重生与反击

2018 年 3 月中旬，《堡垒之夜》的移动版登陆 App Store，但需要有激活码才能游玩。游戏也因此收获了不少差评——不是不好玩，而是玩不上。4 月初，iOS 版《堡垒之夜》正式向所有玩家开放，目前在美国区 App Store 上的评价稳定在 4.6 分（满分 5 分）左右。鉴于腾讯拿下了《堡垒之夜》的国内代理权，因此短时间内移动平台版不太可能登陆国区，想要体验的玩家必须切换至美国区进行下载，至于 Android 版则会在晚些时候上线。

iOS 版上线后，短短 20 天内的收入就已经超过 1500 万美元，这还是前期未向所有玩家开放的前提下，下载量也已经超过 1100 万，并在超过 100 个国家的 iOS 免费榜上登顶。PC 版所积累的人气成功在移动平台上得到延续，统一的产品线规划也使得《堡垒之夜》相比其他对手更有气势，也更稳健。不过或许很多人不知道，这款从立项到推出花费了近 6 年的游戏，却在不到两个月的时间内经历重生，并在在“大逃杀”类游戏严重饱和的市场中完成了一次漂亮的反击战。





一等六年的沉寂

在 2011 年底 VGA 的颁奖典礼上，Epic Games 正式公布一款名为《堡垒之夜

（Fortnite）》的全新作品，虽然当时仅有一段 CG，但基本理念已经非常明确——虚幻 4 引擎打造，卡通渲染的画面风格、融合了动作、建筑与塔防元素等等，其所展示出的创意令人眼前一亮。

对于 Epic，除了 Xbox 平台独占的“《战争机器》系列”外，玩家对其印象最深刻的无疑就是在 PC 和主机平台上都极具分量的“虚幻引擎”了。尤其是虚幻 3，凭借着友好的开发环境和强大的性能而受到众多游戏开发商的青睐。在那个时代的引擎授权方面，Epic 是当之无愧的最大赢家。到了 2011 年，Epic 公布了最新的虚幻 4 引擎，随着电脑硬件的进化及主机世代的交替，游戏开发成本也随之水涨船高。因此 Epic 希望自身能够完成转型，不再追求传统的 3A 级大作，将重心转移到依托于网络且规模较小的游戏上，《堡垒之夜》正是这一方针下的产物。Epic 原本也打算将其作为展示虚幻 4 引擎的招牌作品，表示虚幻 4 不仅能用于打造真实系的画面风格，对于卡通渲染的风格亦能胜任，有着相当强的

可塑性。还有很重要的一点是，此前很多打着虚幻引擎招牌的作品实际体验极差，毕竟引擎再强大，开发商的实力才是关键。但普通玩家并不会考虑到这些，因此也导致了很多人对“虚幻 3”的反感。如果 Epic 能用亲自打造的作品为自家的新引擎正名，无疑是非常具有说服力的。

然而自公布之后，《堡垒之夜》便杳无音信，以至于很多玩家压根就已经忘记了这款游戏的存在，直到 2017 年 6 月的 E3 大展才重新回归人们的视野，并宣布将于年内推出。当然，六年的时间里早已经有多款采用虚幻 4 引擎打造的游戏推出，远的不说，《绝地求生》便是。因此《堡垒之夜》已无需再为虚幻 4 证明什么，其唯一要考虑的，就是玩家的接受度。





▲虚幻 4 引擎于 2011 年公布，带来了次时代级别的画面表现力



▲虽然不乏此类由《虚幻 3》引擎打造的游戏，但有很多滥竽充数的作品，使其在玩家中兴盛了负面评价。



▲ 2017 年的 E3，《堡垒之夜》重新回归玩家视野

出师不利

2017 年 7 月，姗姗来迟的《堡垒之夜》终于以 Early Acces 的形式登陆 Steam 平台。游戏基本上保留了当年所展示的概念——玩家们扮演着拥有不同能力的英雄，白天通过破坏场景收集资源，打造出武器和防御设施，入夜后则以此来对抗蜂拥而至的怪物大军。平心而论，游戏各方面的素质都非常不错，既讲究合作，又注重创意，玩法上可谓是独树一帜，即便融合多种不同的游戏形式却毫无违和感，而丰富的升级与成长元素也保证了耐玩性，深度与广度兼具。

不过游戏推出后暴露出了不少问题，游戏内容固然充实，但也导致了上手难度较高。玩家需要花费大量的时间去完成任务目标，或是进行升级，这部分体验难免显得枯燥且缺乏乐趣。而过于强调多人合作以及相对复杂的机制，则让新玩家需要花费大量的时间去适应与学习，很可能在体验到乐趣前就已经失去耐心。虽然 Epic 有意打造一款不那么严肃的在线游戏，但骨子里的观念却没能完全改变。

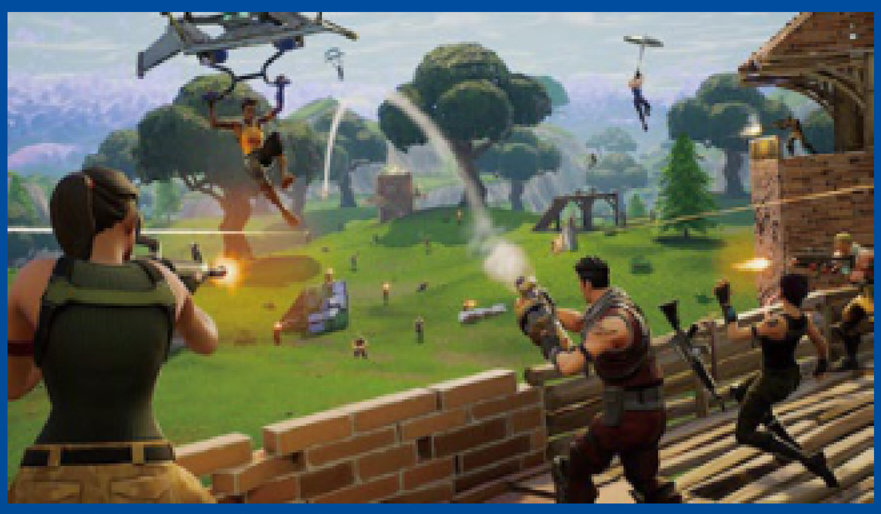
此外，游戏推出的时间多少有点“生不逢时”的感觉，当时“吃鸡”才是全球玩家瞩目的焦点，不仅仅是《绝地求生》，很多游戏厂商也纷纷推出了同类型的作品，或是在已有的游戏中加入类似的模式。面对这些人气更高、参与度更强、更容易上手的作品，相比之下《堡垒之夜》显然不可能成为玩家们的优先选择，人气甚至还不如 Epic 旗下的其他游戏系列。不过这毕竟是 Epic 耗时最久的游戏项目之一，怎么可能因此而轻言放弃呢？





▲《堡垒之夜》原作有着充实的游戏内容

审时度势的"投机分子"



既然无法阻挡"吃鸡"的大潮，与其逆流而上，不如趁势高飞。Epic 很快调整步伐，为《堡垒之夜》加入了"吃鸡"玩法，也就是大逃杀模式（Battle Royale）。既迎合了流行趋势，也解决了原本门槛过高、不易上手的问题。

大逃杀模式从游戏本体发售后，也就是 7 月 21 日便开始制作，显然 Epic 已经早有这个盘算。仅仅两个月的时间后，新模式便在 9 月 26 日匆匆上线，如此高效率的开发速度不仅令人惊叹，也对 Epic 的技术力感到佩服。《堡垒之夜 大逃杀》是以独立于原作之外的形式推出的，Epic 原本计划以 40 美元的售价推出，不过在上线前的两周定下了本体免费的策略，事实证明这是一个非常关键的决策。

在不用钱的诱惑下，加上 Epic 这块招牌，不少玩家抱着尝试的心态前来体验，首日上线人数便突破 100 万。很快玩家们便发现，这并非只是又一个《绝地求生》的模仿者，在"吃鸡"的外衣下其实是截然不同的体验——清新的卡通风格在第一眼的观感印象上便留下了好感，而游戏有着更快的节奏，并鼓励玩家们进行正面对抗。甚至于原作中特色的素材收集和搭建设施的元素也被巧妙地融入其中。如果说以《绝地求生》为首的"吃鸡"类游戏是追求真实的体验，那么《堡垒之夜》满足的则是创意与想象力。玩家比拼的不止是枪法，更需要灵活运用墙壁、楼梯、跳台等防御设施，即可以作品自保的手段，也能从意想不到的地方击杀敌人、赢取胜利。

由于《堡垒之夜》的地图面积相比其他大逃杀类型的游戏其实小了很多，加上毒圈范围缩小的时间间隔较短，因此每一局战斗大概只需要 15 分钟左右，更接近于主流的多人对战游戏的标准、因此即便是原封不动地移植到移动平台后，体验上也没有任何的违和感，形成了无缝过度。

喜欢看你生气，却无可奈何的模样

新模式推出至今，《堡垒之夜》的玩家人数已经突破 4000 万，同时段在线人数最高也达到了 200 万人以上，超乎了所有人的想象。虽然由于代理商的关系，国内玩家对于《堡垒之夜》的高人气感受不深，但其实在国外，其不仅仅是在用户数量上，就连在直播平台上观看的观众人数也已经超越了《绝地求生》。面对这样的局面，《绝地求生》的开发商蓝洞也沉不住气了，指责《堡垒之夜》的大逃杀模式是赤裸裸的抄袭，并表示不排除采取进一步的行动。不过大家心知肚明，这也就是逞逞口舌之快罢了，即便真的要诉诸法律途径，《堡垒之夜》前面可是还有一长串的名单呢。

很多人把《绝地求生》的人气下滑归咎于查封外挂不利，事实上最大的问题来自于开发商过于缓慢的更新速度。去年一整年，《绝地求生》几乎就是在修修补补中度过的，最有分量的更新只是追加了一张设计并不出色的新地图而已。当时没有起鼓相当的对手，蓝洞自然也没有紧迫感。而如今面对《堡垒之夜》的强势崛起，《绝地求生》则明显加快了更新迭代的步伐，从公布的 2018 年更新计划中可以看出，将会涵盖新内容、新模式和游戏优化等多个方面。如今游戏已经追加了 10 人组队对抗的新模式、新地图也进入测试，而且近期游戏机制迎来大幅更改——通过缩短毒圈的收缩间隔，以此强行加快游戏节奏。这显然就是为了向《堡垒之夜》看齐，只不过《绝地求生》原本的地图范围较大，如此粗暴的改动严重破坏了原本的乐趣，因此遭到不少老玩家的批评。当然，缩短游戏时间肯定是正确的选择，目前的方案更像是短时间过度，推出范围较小的地图已经在计划之中。只不过回头来看，蓝洞还有什么立场去指责《堡垒之夜》抄袭呢？（笑）



▲《绝地求生》即将推出 4X4 的小地图

结语

在强敌环伺的夹缝中突围而出，《堡垒之夜》的成功并不是仅仅在于其"抄"了大逃杀模式，最为关键的是Epic对于市场需求的准确判断、高效的执行力以及大胆的决断。除了在短时间内完成了新模式的开发，更是迅速地实现了PC、家用机、移动端的全平台覆盖，这些都与Epic过去深厚的经验积累密不可分。当然，现阶段就断言《堡垒之夜》的成功为时尚早，人气的飙升已经让外挂和服务器断线的问题随之而来，而"大逃杀"模式的热度还能够维持多久？一旦玩家的兴趣转移，那么游戏又将朝着什么方向发展呢。




DRAGONBALL LEGENDS
七龍珠 激戰傳說
©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.